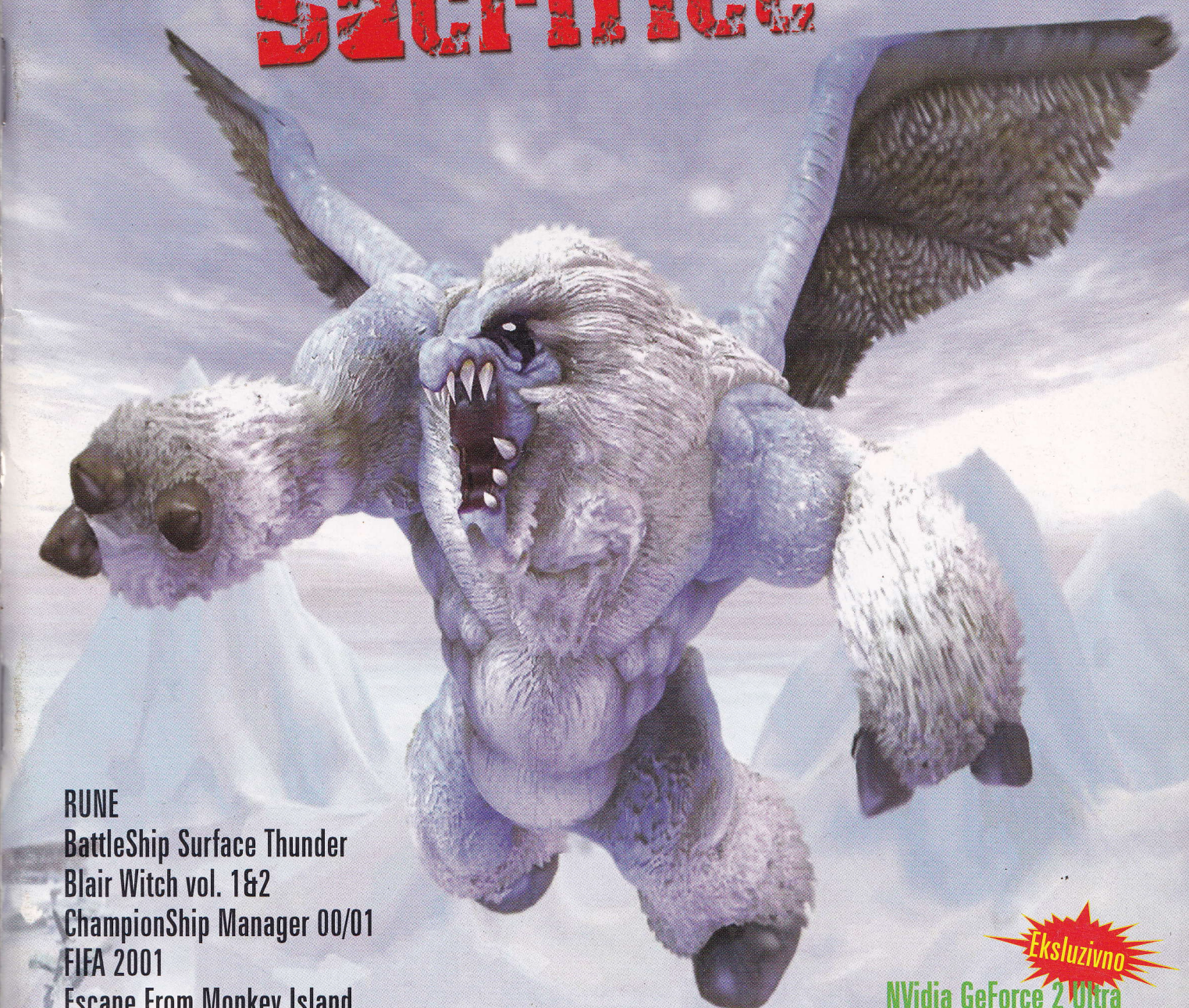
Dajte vaš glas za milenijumsku TOP listu igara

Cena 95 dinara 4.5 KM

THe GaMe®

11:00
broj 25 godina 3
www.gamer.co.yu

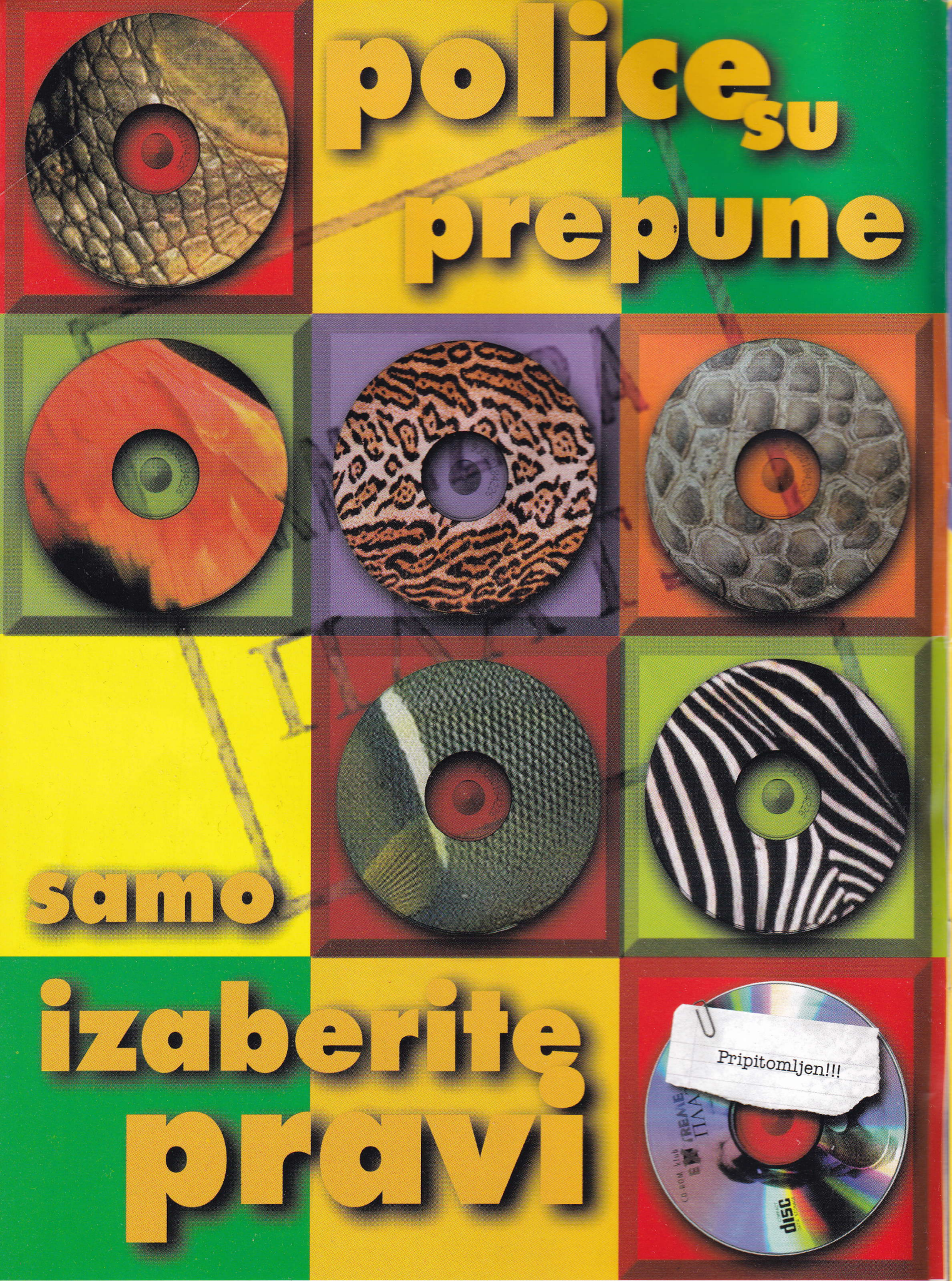
Igra meseca: Sacrifice



RUNE
BattleShip Surface Thunder
Blair Witch vol. 1&2
ChampionShip Manager 00/01
FIFA 2001
Escape From Monkey Island
Command&Conquer: Red Alert 2
StarShip Troopers: Terran Ascedancy
Tony Hawk's Pro Skater 2
Sudden Strike
Zeus: Master of Olympus

Driver 2
NBA Live 2001
Spyro 3: The Year of the Dragon
Medal of Honor - UnderGround
Alien Resurection

Ekskluzivno
NVidia GeForce 2 Ultra
Duron ili CeleronII: Vaš izbor
Pregled SocketA ploča
EPSON Stylus 680



CD ROM Klub EXTREME ΠΛΑΤΩ

Extreme PLATO, Knjižara Plato, Akademski Plato 1, telefon: 011/185 671, 063/24 25 24, radno vreme 09-24 h, nedeljom 12-24 h,
Extreme PLATO II, Hala Pionir, ulaz B, telefon: 011/754 945 radno vreme: 10-18 h, subotom 10-18 h

DVD VIDEO

DTS DIGITAL OUT

DOLBY DIGITAL

AUDIO CD

MP3

VIDEO CD

DVD VIDEO

6 CHANEL (5.1 CH) ANALOG OUT

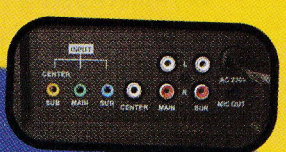
VIDEO OUT COMPOSITE

VIDEO OUT COMPONENT

S-VIDEO OUT

DIGITAL OUT (COAX & OPTICAL)

5.1 CHANEL SPEAKER SYSTEM



JAZZ SPEAKER

FOR DOLBY DIGITAL 5.1 SYSTEM

J-9902

6 CHANEL IN

5 SATELITE + SOOBWOFER

2000 W

PIN COMPUTERS

VLADIKE ĆIRIĆA 9
NOVI SAD
TEL.:021/493 300
FAX:493 145

NT SOFT

MAKEDONSKA 24
BEOGRAD
TEL.FAX: 011/3031 303

POSETITE NAS NA SAJMU TENIKE U BEOGRADU 19-23. 8. 2000

maloprodaja: MILLENIUM, Dimitrija Tucovića 3/35 (severna tribina stadiona Vojvodine) Novi Sad tel.: 021/ 616 975

uvodnik

Ovog meseca igračka scena u svetu, a i kod nas počinje da se zakuvava sa gomilom dobrih naslova koji stižu u velikim količinama. Iz tog razloga je u časopisu došlo do trenutnih izbacivanja i skraćivanja rubrika. U ovom broju su stradali kompletan retro, poster, www iliti web je skraćen i objavljen je tek prvi deo vodiča (nastavak u sledećem broju). Rezulltate ankete kao i sprovođenje određenih ideja možete pogledati na strani 85.

Pokrećemo akciju za izbor igre milenijuma u kojoj možete da glasate za pet bilo kojih igara, na bilo kojoj platformi, koje ste voleli, igrali do iznemoglosti ili jednostavno bili očarani u skorije ili neko davnašnje vreme.

Iz gomile vaših pisama koje smo dobili ovog meseca možemo zaključiti da su neki od vas pomalo neobavešteni i to po više pitanja. Jedno je pitanje postojanja samog THe GaMe®-a. Zadatak THe GaMe®-a je da vas pravovremeno i što objektivnije informiše o igrama, računarima i svim ostalim sitnicama vezanim za digitalne i informatičke tehnologije. Udovoljiti željama i očekivanjima više od 12000 čitalaca je jako teško, tako da se mi u kreiranju časopisa rukovodimo subjektivnim i objektivnim merilima i naravno sugestijama koje dobijamo od vas. Nisu sve ideje realizovane niti iscrpljene. Budite strpljivi. Drugo jako bitno pitanje su oglasi. Verovali ili ne iz njih možete saznati puno. Takođe u njima možete i uživati. Njihova količina je kontrolisana i odgovara ceni časopisa. Treće je pitanje Sony PlayStation opisa. Sony-jevaca ima dosta na ovim prostorima pa im treba omogućili da saznaju koji su najzanimljiviji naslovi stigli, dok PC-jevci uvek mogu da download-uju Bleem i odigraju igre koje se na PC-u nikada neće pojaviti (Grand Tourismo, Tekken3, Winning Eleven, Spyro ...).

U svakom slučaju na novogodišnjem broju polako počinjemo da radimo, spremajući vam i obavezno iznenađenje! Vidimo se krajem decembra

THE GAME®

sadržaj

rubrike

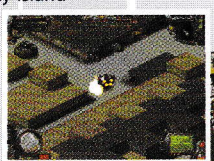
4. . . . . Uvodnik
5. . . . . Nagradna igra
6.-7. . . . . Ako niste znali
8. . . . . WWW iliti Web
10. . . . . Iznogud
10. . . . . Gamer Vesti
12-13. . . . GM kutak
14. . . . . Šalu na stranu...
16.-17. . . . Male tajne
18.-22. . . . Na zapadu nešto novo
25. . . . . DVD
26.-27. . . . Pisma čitalaca
28.-29. . . . Multiplayer
74. . . . . Vodič: Dracula Resurection
80.-82. . . . Loading
84.-85 . . . Važne sitnice
85. . . . . Rezultati ankete, Igromer

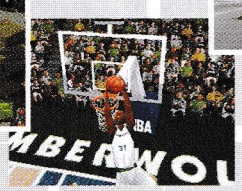
opisi

PC:
30.-32. . . . C&C: Red Alert 2
34.-35. . . . Rune
38.-39. . . . Blair Witch vol. 1&2
40. . . . . X-Tension
41. . . . . Air Line Tycoon
42. . . . . Championship Manager 00/01
44.-45. . . . Zeus: Master of Olympus
46.-47. . . . Amateur League Golf
48. . . . . Tony Hawk's Pro Skater 2
50.-52. . . . IGRA MESECA: SACRIFICE
53. . . . . PaCMAn: Adventures in Time
54.-55. . . . Escape From Monkey Island
56.-57. . . . 4x4 Evolution
58.-60. . . . FIFA 2001
61. . . . . BattleShip: Surface Thunder
63.-64. . . . StarShip Troopers: Terran Ascendancy
66.-67. . . . SuperBike 2001
68.-69. . . . Sudden Strike
70. . . . . BIJAK KUTAK: VYRUZ
71. . . . . Stund Truck Driver 2 - Get' Dirty

Sega Dreamcast:
72. . . . . Jet Grind Radio

Sony PlayStation:
73. . . . . Medal fo Honor Underground
75. . . . . Alien Resurection
76. . . . . Spyro3: The Year of the Dragon
77. . . . . NBA Live 2001
83. . . . . Driver 2





hardware

86. . . . . Dijagonale od pola metra
88.-89. . . . Još jedan par KT133 ploča
90.-91. . . . Duron ili Celeron II: Vaš izbor
91. . . . . Logitech 5.1 zvučnici
93. . . . . Klima za računar
94. . . . . nVidia GeForce 2 Ultra
97. . . . . MSI-ov GTS MX
98. . . . . Saitek ST110
98. . . . . "Tvrdi diskovi"

index oglašivača

2. . . . . **Plato Extreme**
99. . . . . **Digitech**
100. . . . . **List Computers**

3. . . . . PiN Computers
9. . . . . ComTRade
11. . . . . ESPRO
15. . . . . Direct Link & PIN Computres
16. . . . . Radio Pingvin
17. . . . . Klan RUR
19. . . . . Master CD
23. . . . . Direct Link
24. . . . . Beopolis
29. . . . . Radio Akademac
33. . . . . SBS
36.-37. . . . CyberSoft
43. . . . . GL Soft
46. . . . . R&S soft
49. . . . . EXIT Production
53. . . . . VeA Comp
55. . . . . CD klub Gamer
57. . . . . Byte021
57. . . . . TDI Radio
60. . . . . PreCiz
62. . . . . ExSBS
65. . . . . cedeteka MK
67. . . . . Krstarica
77. . . . . SHINE
78.-79. . . . SPRING
87. . . . . List Computers
89. . . . . PCTV
92. . . . . Pakom & Direct Link
93. . . . . Pegaz računari
95. . . . . Pakom
96. . . . . PC Centar

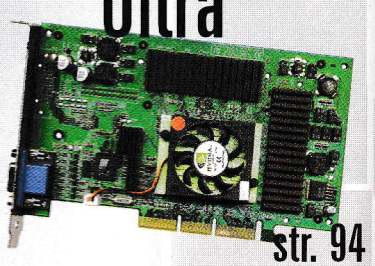
Igra Meseca:
Sacrifice

str. 50, 51 i 52.

FIFA 2001

str. 58, 59.

nVidia GeForce2 Ultra



str. 94

propozicije

1. Čitko popuniti anketu (u obzir će dolaziti samo ankete iz ovog broja časopisa)
2. Obavezno popuniti anketu i odgovoriti na sva pitanja!
3. U obzir dolaze samo kuponi koji dođu u redakciju do dvadesetog u mesecu kada će se obaviti izvlačenje dobitnika
4. Kupon poslati na adresu: The Gamer, Vrtlarska 7b, 11080 Beograd
5. Nagrade možete podići u direktnom dogovoru sa darodavcem.
6. Onog trenutka kada se novi broj pojavi u prodaji nagrade iz starih brojeva zastarevaju i ne mogu se realizovati!

NAGRADNA IGRA

NAGRADE

PC

1. Kompjuterski sto VeA Comp 011/186-355

2.1. 3 CD-a
2.2. 2 CD-a
2.3. 1 CD
2.4. 1 CD
CyberSoft
011/648-813

3.1. 1 CD
3.2. 1 CD
3.3. 1 CD
3.4. 1 CD
3.5. 1 CD
Master CD
023/38-715

4.1. 2 CD-a
4.2. 2 CD-a
4.3. 1 CD
PreCiz
011/422-545

5.1. Stoni mikrofon
5.2. 1 CD
5.3. 1 CD
5.4. 1 CD
5.5. 1 CD
5.6. 1 CD
GL Soft
011/423-700

PlayStation

1.1. DualShock JoySticK
1.2. Memorijska kartica
1.3. Snimanje 2 CD-a po izboru
1.4. Šolja

SPRING

011/311-5342

2.1. Kontroler
2.2. 1 CD
2.3. 1 CD
2.4. 1 CD
2.5. 1 CD
2.6. 1 CD
GL Soft
011/423-700

3.1. 1 CD
3.2. 1 CD
3.3. 1 CD
3.4. 1 CD
3.5. 1 CD
Master CD
023/38-715

4. 2 CD-a
Citadel
011/451-160

redakcija

RADNO VREME:
Radnim danom od 11-17 h.
Subotom i Nedeljom NE RADIMO

Urednici:
Željko Đurić
Vladimir Dimitrijević

Redakcija:
Saša Pantelić
Dušan Zlatković
Ognjen Popović
Zoran Škobić
Bojan Nešić
Ilir Gaši
Miloš Stamenković
Marko Šubarić

Saradnici u ovom broju:
Marko Cilić
Aleksandar Vuletić
Adrijano Brišček
Ranko Trifković
Petar Nogo
Milan Đukić

Petar Barišić
Nemanja Jevtić
Dejan Đuričin
Milan Četić

Marketing:
Kosta Todosijević
011/316-1835

Štamparija:
GrafoMarket

Telefon redakcije:
011/316-1835

Adresa:
The Gamer
Vrtlarska 7b
11080 Beograd

PC Top Lista

1. FIFA 2001
2. ESCAPE FROM MONKEY ISLAND
3. C&C RED ALERT 2
4. ZEUS - MASTER OF OLYMPUS
5. SUDDEN STRIKE
6. MIDTOWN MADNESS 2
7. CITY TRADER
8. STAR TREK VOYAGER - ELITE FORCE
9. STARSHIP TROOPERS
10. BUZZ LIGHTYEAR

Listu smo dobili iz CD-ROM kluba: Extreme Plato

Sony PlayStation Top Lista

1. FIFA 2001
2. Driver 2
3. Tony Hawk 2 Pro Skater
4. Alien Resurection
5. NBA Live 2001
6. Spyro: Year of the Drago
7. Medal of Honor
8. Tomb Rider 5
9. Winning Eleven
10. Spiderman

Listu smo dobili iz CD-ROM kluba: SPRING

pretplata

Pretplata na časopis THe GaMe® za fizička lica iznosi (od 20.8.2000):

za 6 brojeva 475 Din
za 12 brojeva 950 Din

Uplatiti željeni iznos na žiro račun br. 40812-685-7-446456

Poslati na adresu Gamera original uplatnice i svakog meseca stizaće vam, na naznačenu adresu na uplatnici, novi broj časopisa THe GaMer

www.gamer.co.yu

- Svakodnevne vesti
- Forum
- Cheat kodovi
- Patch-evi
- Igre

... i gomila informacija o i iz časopisa The GaMe® koje možete naći u bilo koje doba dana i noći.

rezultati nagradne igre iz prethodnog broja

PC:
1. Nagrada: Kompjuterski sto od Vea Compa
Srđan Banović
Beograd
2.1. Nagrada:
3 CD-a od CyberSoft-a
Luka Stefanović
Beograd
2.2. Nagrada:
2 CD-a od CyberSoft-a
Nemanja Radivojević
Boleč
2.3. Nagrada:
1 CD od CyberSoft-a
Srđan Todorović
Beograd
2.4. Nagrada:
1 CD od CyberSoft-a
Željko Milošević
Beograd
3.1. Nagrada:
1 CD od
MASTER CD kluba
Marko Janjuz
Batajnica
3.2. Nagrada:
1 CD od
MASTER CD kluba
Markuš Sabolč
Bačka Topola
3.3. Nagrada:
1 CD od
MASTER CD kluba
Novak Đorđijević
Beograd
3.4. Nagrada:
1 CD od
MASTER CD kluba
Simon Kuzmanović
Beograd
3.5. Nagrada:
1 CD od
MASTER CD kluba
Nikola Bulj
Sombor
4.1. Nagrada:
2 CD-a od Preciz-a
Bojan Vukadinović
Novi Beograd
4.2. Nagrada:
2 CD-a od Preciz-a
Boško Miloradović
Beograd
4.3. Nagrada:
1 CD od Preciz-a
Nenad Ilijev
Beograd
5.1. nagrada:
Stoni mikrofon od GL soft-a
Đorđe Lepojević
Niš
5.2. nagrada:
1 cd od GL soft-a
Slobodan Pavlović
Feketić
5.3. nagrada:
1 cd od GL soft-a
Marko Živković
Novi Beograd
5.4. nagrada:
1 cd od GL soft-a
Ivan Banoski
Beograd
5.5. nagrada:
1 cd od GL soft-a
Ivan Vujanov
Zrenjanin
5.6. nagrada:
1 cd od GL soft-a
Jovan Ilić
Beograd

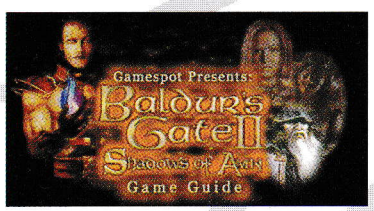
Sony PlayStation:
1.1. Nagrada:
Dualshock joystick
Miloš Srećković
Beograd
1.2. Nagrada:
Memorijska kartica od SPRING-a
Srđan Živanović
Šabac
1.3. Nagrada:
Snimanje 2 CD-a po izboru od SPRING-a
Ivan Spasić
Novi Beograd
1.4. nagrada:
Sony PS Šolja
Pavle Pavlović
Šid
2.1. nagrada:
kontroler od GL soft-a
Aleksandar Pjanović
Beograd
2.2. nagrada:
1 cd od GL soft-a
Srđan Radovanović
Bogatić
2.3. nagrada:
1 cd od GL soft-a
Jovanović Nikola
Zemun
2.4. nagrada:
1 cd od GL soft-a
Ervin Kečkemeti
Subotica
2.5. nagrada:
1 cd od GL soft-a
Čaba Nađ
Subotica
2.6. nagrada:
1 cd od GL soft-a
Nikola Ristić
Aranđelovac
3.1. nagrada:
1 cd od
MASTER CD kluba
Ivan Nikolić
Rušanj
3.2. nagrada:
1 cd od
MASTER CD kluba
Nenad Petrović
Beograd
3.3. nagrada:
1 cd od
MASTER CD kluba
Siniša Šljubura
Batajnica
3.4. nagrada:
1 cd od
MASTER CD kluba
Nenad Jovanović
Valjevo
3.5. nagrada:
1 cd od
MASTER CD kluba
Nenad Nedomački
Beograd
4.Nagrada:
2 CD-A OD CITADEL
Dalibor Bogosavljević
Veliko Laole

Igre za Decembar!

Igre koje bi trebalo da izađu u decembru:

10th Planet
Adventure at the Chateau d'Or
Airfix Dogfighter
AIWars - The Awakening
Alchemist
Alien Intelligence
American Girl Dress-Up Celebration (dugo očekivana avantura, rezervišem :)
Ancient Evil
Animorphs:Know the Secret
Animaniacs: Splat Ball
Army Men World War
Atari Arcade Hits 2
ATC-2000 Simulation
Barbie Nail Designer (jedan od pretendenata za igru meseca decembra, definitivno)
Campaign Civil War:The Battle of Corinth War
Chess Grandmaster
Chess Platinum Classic
Close Approach Action
Colin McRae Rally 2
Command & Conquer: Renegade
Crime Cities
Decisive
Deer Avenger 3D
Defending the Reich
Disciples 2:Dark Prophecy
Dragon's Challenge
Dragon's Lair 3D
Dweep Gold Classic
Egypt 1156 B.C. Tomb of the Pharaoh
Elder Scrolls:Morrowind
ESPN NFL Prime Time
EverQuest: Scars of Velious Expansion
Fast Food Tycoon
Faust
Flight Combat: Thunder over Europe Simulation
Flint
Fritz 6
Full Strength Competition
Fusion Track Racing
Galcom Command Online
Games for Email: Risk
Good & Evil
Gothic
Gruesome Castle
G-Sector
Gunman Chronicles
Harley-Davidson: Road to Sturgis
Harley Davidson: Wheels of Freedom
Heavy Gear 3
Hired Guns
Hired Team
Imperial Conquest
Independence War 2
Inertia
International Rally Championship
Jersey Devil
Kingdom II: Shadoan
Legend of the Five Rings: Ronin
Linkls LS 2001 Course Pack 1
Lucky Luke
Maximum Overkill
Maximum Pool
Maximum Risk
MediEvil 2
Microsoft Flight Sim 2000
Microsoft World Championship Soccer
Mission Humanity
Mission Impossible
MoHo
Monster Force
Motor Racing
NBA Basketball 2001
NBA Live 2001
NHL Championship 2001
Operation: Blood and Guts
Picassio
Pinball Madness 3
Pipemania 2
Point of Attack 2
RC Stunt Copter
Real Neverending Story
Rebel Moon Revolution
Saboteur Action
Sabrina 2
Sabrina the Teenage Witch: Brat (uhaaaaaaaaj!)
Seed Action 12/00
Seeker Adventure 12/00
Settlers 4 Strategy 12/00
Shadow of the Lost Citadel
Shadowpact
Shadowbane
Sierra Sports Maximum Pool
Simon The Sorcerer 3D
Sno-Cross Championship Racing
Starship Diplomacy
Starsiege Tribes 2
Starsiege: Tribes Extreme
Star Trek: Starfleet Command 2
Stellar Frontier
Super Chix '76
Techno Mage
Time Out Games Classic
TimeScape: Journey to Pompeii
Time Traveller
TNN Extreme Drag Racing
Tomorrow Never Dies
Total Annihilation 2
Tour of Duty '44
TriBond W3.1/95/98
UEFA 2000
VR Bowling
Wargames 2000: Two Millennium of Wargames
Warhammer 40k: Agents of Death
Wild Ride
Woody Woodpecker Racing
Worldcraft Pro
Worlds Scariest Police Chases
World War (Jane's)
WWF With Authority
X-Com Enforcer
Z2
Zeitgeist
Zero Divide

BG II vodič



Za jednu od najočekivanijih i najboljih igara ove godine, **Baldur's Gate II**, pojavio se i prvi vodič. Ukoliko ste naišli na neki problem, a nemate dovoljno strpljenja da ga sami rešite ili nemate koga da pitate, na adresi http://www.zdnet.com/gamespot/guides/pc/baldurs_2/ pojavio se jedan od prvih vodiča za ovaj odličan RPG.

Clive Baker's Undying

Popularni pisac horora Clive Barker i kompanija *EA* sve su bliži izlasku igre pod gore navedenim nazivom. Radnja igre odvija se 1920. godine u Irskoj, a vi ste u ulozi Magnusa. O ovoj mešavini FPS-a i RPG-a na Internetu se priča već duže vreme, a po svemu sùdeći igra pretenduje da bude hit. Ko je voleo **Resident Evil** serijal, definitivno će igrati **Clive Barker's Undying** sa uživanjem. Ono što je novina je to da ćete u obe ruke istovremeno moći da nosite oružje, tako da ćete biti u mogućnosti da dok bacate na nekog magiju, čisto radi sigurnosti, pucate iz sačmare i tako se provodite do besvesti. Srešćete se sa oko 20 vrsta čudovišta na kojima ćete moći da isprobate oko 16 magija i 9 vrsta „staromodnog" oružja tipa: sačmara, machinegun itd.

RTS Quake 3 mod

Glavna ideja RTS moda je da se osnovnim konceptima CTF igre dodaju sakupljanje resursa i neka vrsta unapređenja jedinica. Znači umesto da svi igrači oba tima budu ratnici, pojedini članovi ekipa su samo slabi radnici čiji je posao da sakupljaju novac, donose ga u bazu i unapređuju jedinice ili vas popravljaju. Borbeni deo igre počinje osnovnim oružjem kratkog dometa, ali vremenom uz pomoć „radnika" koji skupljaju novac, vaše jedinice su sve bolje opremljene za borbu. Kako igra napreduje svaki tim će imati određene mogućnosti u odnosu na to kojim putem su radnici krenuli da razvijaju tim. Interesantno, za ne? Ono što je još interesantnije je da je veličina moda samo 1.7 MB.

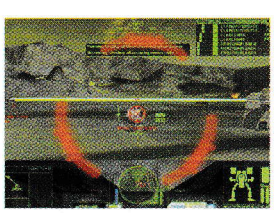
V.92

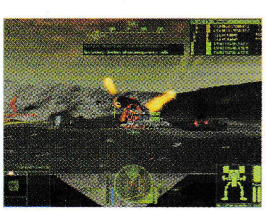
Iako su nove Internet tehnologije sve prisutnije u svetu, a ISDN pristup se i kod nas dosta koristi, analogni modemi ipak su još uvek ono što većina nas koristi. Imajući ovo u vidu kompanija *Elsa* razvila je novu seriju modema koji će koristiti V.92 protokol za razliku od sadašnjih, koji koriste V.90. Novi standard koji već počinje da se koristi u svetu poboljšava modeme na više načina: moći ćete da stavite vašu konekciju sa Internetom na „hold" da biste primili poziv, a i brzina prenosa će se uvećati. V.90 modemi mogu da iskoriste *connection rate upstream* od 33.6 Kbps, dok je kod V.92 modema ta cifra 48 Kbps, što je osetno poboljšanje. Između ostalog V.92 će brže birati brojeve i sam proces konekcije će biti brži u odnosu na stari standard. Naravno, da biste iskoristili mogućnosti ovog modema moraćete da se povezujete preko provajdera koji podržava ovaj standard.

Novi VooDoo 4/5 drajveri

Iz *3dfx*-a nam stižu najnoviji drajveri za Windows 95/98/ME i Win 2000. Ovi drajveri ispravljaju određene probleme koji su se pojavili prilikom igranja demoa igara **Serious Sam** i **Hitman**, a bogami i još kod nekih. Između ostalog uz nove drajvere stiže i podrška za DirectX 8.0.

Mech Warrior 4





Najavljena još na E3 sajmu, ova „Microsoftova" igra je i pre nego što je izašla stekla obožavaoce. Igra se štancuje i samo što nije stigla. Par screenshotova čisto da malo steknete uvid...

10 GHz procesor

Da? E, pa onda ćete morati da sačekate otprilike 10 godina. Naime, prema rečima naučnika iz *Intel*-a, oni očekuju da prosesori na 10 GHz budu u upotrebi tamo negde oko 2011. godine. „Unutrašnji izvori' dalje tvrde da *Intel* već sada radi na nekim novim tehnologijama koje omogućavaju da se naprave procesori i do deset puta brži od Pentiuma 4. Kako ni ove godine *Intel*-u baš nisu cvetale ruže, nekako nisam ubeđen u ovu njihovu prognozu. Ako je neko poznat po nepoštovanju rokova onda je to *Intel*, tako da se nadam da ću eventualno sa svojih pedesetak godina sedeti u parku sa svojim računarom i sa ostalim penzionerima igrati **Quake 27** u mreži... naravno bežičnoj.

IE 6.0

.... uskoro nam stiže i nova verzija najpopularnijeg Internet browser-a. Navodno, nova verzija donosi dosta toga novog, a između ostalog Microsoft je dodao toolbarove koji će korisnicima omogućiti lakši rad sa slikama, muzikom i video isečcima. Još se tvrdi da Outlook Express 6.0 ima novi antivirusni sistem itd, itd... Iskreno se nadam da će razlika između IE5 i IE6 biti veća nego između IE4 i IE5.

DS9: The Fallen is gold

Još jedna od igara sa prefiksom **Star Trek** je na štampanju. Ovaj put u pitanju je **Star Trek: Deep Space Nine**: **The Fallen**. Kako kažu na zvaničnom sajtu, u pitanju je akciona avantura. Priča je prilično klasična, vi treba da pobedite vanzemaljce. Naravno, da bi ste ih pobedili treba da pronađete ono što će vam pomoći da uradite ovo itd. Možete igrati u ulozi Captain Sisco-a, Major Kira-e, ili Lt. Commander Worf-a. Igre sa predznakom **Star Trek** su do sada bile vrlo promenljivog kvaliteta. Uskoro ćemo saznati više detalja o ovom izdanju, pa ćemo vam preneti utiske.

GeForce 2 GO

Sada je već svima poznato da je *nVidia* najjača firma po pitanju proizvodnje grafičkih čipova. U poslednjih par meseci potpuno su preuzeli primat na tržištu grafičkih procesora i to najviše zahvaljujući GeForce generaciji čipova. Jedino polje gde do sada *nVidia* nije umešala prste bilo je tržište mobilnih računara. Ovaj deo tržišta je za sada držala kompanija *ATI*, koja gotovo da nije imala konkurenciju. Od sada pa na dalje stvari će biti malo drugačije. Pre par dana ne press konferenciji u Las Vegasu objavljen je izlazak GeForce2 Go kartice kao prvog predstavnika ove kompanije na tržištu mobilnih računara. Najjednostavnije rečeno, u najskorije vreme penzioneri na Kalemegdanu neće više igrati šah, već će igrati **Quake 3** na svojim laptopovima. Dakle moći ćemo da se igramo gde, i kada to poželimo. Ovo će biti prvi put da se u nekom laptop-u nalazi zaista moćan GPU.

GeForce2 Go ima sve mogućnosti jednog MX-a uz, naravno, mnogo manju potrošnju struje. Dakle, proizveden je u 0.18 - mikronskoj tehnologiji, uz naravno hardverski T&L, 4 texels per clock cycle, 32-bit Z/Stencil, AGP 4X fast writes, 32-bit color, TwinView technology...(*mrzelo te je da prevodiš, a? pit. kor.*) i sve ostalo što ide uz jednu ovakvu karticu. Čip koji je bio na prezentaciji imao je radni takt jezgra 143 MHz, dok je memorija radila na 166 MHz, što nam daje fill rate od nekih 572 Megatexel-a/s.

Sve ovo zaista zvuči impresivno, međutim, kada će ove kartice početi da se ugrađuju u računare? U suštini taj dan nije preterano daleko budući da je izlazak prvih računara zakazan za prvi kvartal 2001. *nVidia* je najavila da će ovaj produkt izbaciti na tržište uz pomoć *Toshiba*-e, što i nije loša ideja s obzirom na to da su oni sad najveći proizvođač notebook-ova.

Najveća barakuda!

Seagate Technology je danas objavio da su napravili disk pod imenom Baracuda 180. Šta je karakteristično za ovaj disk? Pa, recimo da je najveći na svetu... Dobro, pa šta sad? Pa, to da ovaj prokleti hard ima kapacitet od, ni manje ni više nego, 180 GB !!! 180 GB eeeeeeeeeeeej! Pa kuda ide ovaj svet? Već sam rekao i ponoviću ako treba i sto puta: „Ljudi, mašine će nas pojesti!" Mislim, stvaaaarno, zar vam ne deluje da na 180 GB može lepo da se upakuje jedan mladić od 20-tak godina, a još ako je zip-ovan uhaaaaaaa, pa možemo i kućnog ljubimca da mu nabacimo. Uhuu... hu, toliko o prvom utisku. Idemo dalje: dizajn se zasniva na Cheetah seriji diskova, u kojoj se nalazi i trenutno najbrži disk na svetu - Cheetah X15. Ovo mezimče vrti se na 7200 RPM, ima, u idealnim uslovima naravno, data transfer 47Mb/s, i urađen je po Ultra160 SCSI standardu. Disk ima V-code cash od 16 MB, a cena mu je pristupačna da pristupačnija ne može biti. Šuška se o ceni od nekih 2200 dolara. Sitnica, zar ne? Disk će biti na tržištu u januaru, a znate meni je rođendan u tom mesecu, pa bi bilo lepo da me malo iznenadite. Mislim, čisto ovako, kao verni čitaoci... šta, može, a? A?

Venom

GSC Game World objavio je na Internetu nove, ekskluzivne screenshotove iz njihove igre **Venom**. Igra je inače akcija, zasnovana na njihovom engine-u Vital ZL, i nisam mogao, a da vam ne pokažem koliko to dobro izgleda.

3dfx: Pozitivno

3dfx je objavio da je lincencirao svoju 4-way Scanline Interleave (SLI) tehnologiju, baziranu

na Voodoo 5 6000 AGP projektu, kompaniji *Quantum3D* kako bi je ovi upotrebili u svojim računarskim sistemima koje koriste za „vizuelne simulacije i trening aplikacije". Kompanija je takođe objavila da će ova SLI tehnologija, koja je postigla rezultate za 43% bolje u **Q3** od konkurencije, biti zastupana isključivo od strane kompanije *Quantum3D*. Uz pomoć ove tehnologije na show-u u Las Vegasu će prvi put biti prikazano kako neka kartica postiže preko 60 FPS u **Quake 3** uz rezoluciju 1600x1200 i 32-bit.

3dfx: Negativno

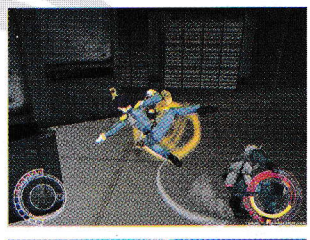
3dfx menja pravac poslovanja i objavljuje da više neće uopšte proizvoditi grafičke kartice. Kakva vest, a? A sećate se vesti od pre par meseci, da će kompanija ponovo dati deo svojih čipova određenim proizvođačima? Naime, *3dfx* zatvara fabriku u Juarez-u, Meksiko i prestaje sa proizvodnjom kartica. Od sada pa nadalje i ubuduće, *3dfx* će sve čipove slati nezavisnim proizvođačima koji će onda praviti kartice. Kompanija će pokušati da uspe na nekim sasvim novim tržištima, između ostalog pominje se proizvodnja mobilnih telefona i konzola za igranje. Ljubitelji *3dfx*-a moraju da prihvate činjenicu da *3dfx* vrlo lako može, ako ovako nastavi, da bude još i kupljen od strane *nVidia*-e, ili ko zna šta...

Mirko pazi metak

Verovatno vam se mnogo puta desilo da igrajući neku FPS igru, u žaru igre pomerite glavu u levo, instiktivno pokušavajući da izbegnete metak. U skorije vreme pružiće vam se prilika da taj vaš prirodni instinkt u potpunosti iskoristite. *Cybernet Systems* napravio je i pustio u promet novi softver pod nazivom UseYourHead, koji radi u kombinaciji sa nekom USB kamericom koja prati vaše pokrete glavom i prenosi ih kao komande u vašoj omiljenoj igri. He he heeeeee.... već zamišljam situaciju za jedno godinu dana, mesto dešavanja redakcija „Gamera". Dolazim u redakciju da predam tekstove. U toku je jedan od uvek zanimljivih dvoboja u **Q3** između urednika. Mapa, zna se, DM9. Samo ovaj put, dotična dva lika mlataraju glavama po kancelariji, znoj, ovoga puta usled fizičke iscrpljenosti, sliva im se niz lice, i... TOK! Tup udarac... Naravno, sudar glavama, i kraj. Pobednik je... Hm, pitam se, ko ima tvrđu glavu?

ONI

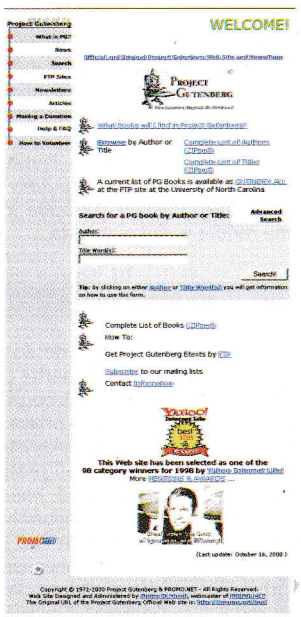
Uskoro nam stiže još jedna igra inspirisana crtanim filmom. Igra je single player akcija koja kombinuje najbolje od FPS sa najboljim iz, recimo, **Mortal Kombat** serijala. Znači prvo ih upucate, pa ih malo bijete :))). Ovoga puta igru radi *Bungie Soft*, njen izlazak za Mac, PC i PS2 zakazan je za 29. januar 2000, a vi malo bacite pogled kako to izgleda...



Project Gutenberg

http://www.promo.net/pg/

Ime ovoga sajta već nagoveštava da je povezan sa knjigama. I stvarno je tako, **Project Gutemberg** je verovatno najveća kolekcija knjiga u elektronskom formatu. Na sajtu se nalazi oko 3000 knjiga, što je zaista impozantna cifra. O popularnosti ovog sajta (odnosno projekta) govori i činjenica da se mirror-i nalaze svuda po svetu. Na početku se malo bolje možete upoznati sa nastankom i razvojem ovog sajta, ili pročitati najnovije vesti o izmenama i novostima na sajtu. Knjigu koju želite da pročitate možete naći na nekoliko načina. Možete preuzeti kompletnu listu autora ili knjiga u .zip formatu, a kada pronađete željenu knjigu(e) onda je kasnije lako možete skinuti sa sajta. Takođe postoji i klasično pretraživanje gde unosite ime autora i ime knjige, ali je ovo malo teža varijanta jer morate znati tačna imena na engleskom. Možda najbolji način da nadjete knjigu je da pretražujete po direktorijumu autora i imena knjiga. Dovoljno je da znate početno slovo imena autora (odnosno knjige) i lako dolazite do onoga što želite da pročitate. Kada čitate knjigu imate osnovne podatke o njoj. Znači pisac, kom žanru pripada, na kom se jeziku nalazi na sajtu. Jako je zanimljivo što klikom na ime pisca dobijate njegovu biografiju. Kada kliknete na žanr dobićete listu knjiga koje pripadaju istom žanru. Ovaj sajt predstavlja jedan smeo poduhvat da se sve ono što imamo na papiru prenese u elektronsku formu. Za sada se to radi jako uspešno, a i vi ćete se uveriti u to ako posetite ovaj odličan sajt.



back to top

PC.ign

http://pc.ign.com/

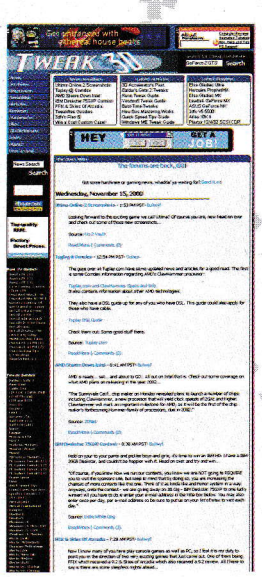
Ovaj sajt je možda trebalo da vam predstavimo i ranije, jer se sigurno radi o jednom od najboljih sajtovima posvećenim igrama. **PC.ign** pripada velikoj mreži sajtova ign.com a kao što smo rekli posvećen je prvenstveno igrama na PC-ju. Na glavnoj strani sve vrvi od linkova ka najnovijim opisima igara, intervjuima, download-ima, najavama i svim ostalim aktuelnim stvarima na sajtu. U vestima su propraćeni samo najvažniji događaji, odnosno igre. Uglavnom se govori o izlasku nekog hita, linkovima za skidanje zakrpa i demoa i tome slično. Zanimljiv deo sajta je *games* gde imate listu igara o kojima je pisano u poslednje vreme. Klikom na ime igre dolazite na stranu gde se nalaze svi textovi o njoj a vi možete izabrati neki od njih. Takođe, moguće je ovakvo isto sortiranje ali po žanru, pa ćete moći da vidite o kojim se, recimo, strategijama pisalo u protekle dve nedelje. Postoje i klasične preview i review sekcije gde možete pročitati opise za svaku iole poznatiju igru. Opisi su jako dobri, tu je i igromer, kao i mnoštvo slika iz igre. Iz download sekcije možete skinuti najnovije demoe i patch-eve. Najzanimljiviji deo sajta (barem meni) je *features*. Tu možete naći jako dobre editorijale (tekstovi koje pišu urednici u kojima iznose svoje mišljenje o stanju u igračkoj industiji), tu su i intervjui, kao i retro rubrika posvećena starim igrama. Tu su i jako zanimljivi tekstovi koji su samo donekle povezani sa igrama. Recimo, pred opis jedne simulacije letenja jedan od ljudi sa ovog sajta je boravio na pravom nosaču aviona. Ako ste se zaglavili u nekoj igri tu su vodiči koji će vas izbaviti iz nevolja. Ako su vam potrebne šifre i one se mogu naći ovde. Tu je i tabela sa najavljenim datumom izlaska igara. Ima još dosta zanimljivih stvari i zato je najbolje da sami posetite ovaj sajt i otkrijete ih sve.

back to top

Tweak3D

http://www.tweak3d.com/

Želja svih korisnika računara je da iz svoje mašine izvuku maksimum. Da bi se to uradilo potrebno je uraditi dosta stvari, uključujući i čačkanje po nekim skrivenim opcijama. Da ne biste morali sami baš sve da radite postoje i sajtovi koji će vam pomoći u finom podešavanju vaše mašine. Jedna od najpoznatijih web lokacija te vrste je **Tweak 3D** koji vam predstavljamo. Ovaj sajt je prepun sadržaja tako da ne znate odakle da počnete. Tu su testovi trentuno najaktuelnijeg hardvera, a definitivno najzastupljenije su video karte. Tu su i vesti koje nisu ništa posebno. Ima ih prilično malo, a pažnja se posvećuje ponajviše hardveru (uglavnom linkovi za download najnovijih drajvera) ili nekim igrama (uglavnom pucačine). Ipak najvažniji deo je posvećen finom podešavanju sistema, a tu su i mnogobrojni vodiči koji će vam život sa hardverom učiniti lakšim. Postoje uputstva kako da instalirate novi hard, grafičku, procesor, kako da overklokujete... A tu su i vodiči za instaliranje operativnih sistema. Među najzanimljivijim vodičima su kako da očistite svoj računar (počevši od miša pa do unutrašnosti kućišta) i kako da ohladite (odnosno ugradite neki dodatni ventilator) svoj računar. Svi su zaista odlično urađeni i detaljno vam objašnjavaju šta treba da radite. U delu *tweaking* ćete naći textove o tome kako šta trebate da podesite da biste skratili vreme bootovanja i kako da podestite svoj operativni sistem radi što brže rada. Naravno, nisu zapostavljene ni grafičke karte, hard diskovi, pa ni CD i DVD uređaji, i sve to u cilju maksimalnog iskorišćenja njihovih potencijala. Ako ne znate baš svaku komponentu dobro da podesite, posle posete ovom sajtu to ćete sigurno znati. Mi vam toplo preporučujemo da ga posetite.



back to top

Winston YUBA liga

http://www.yuba.otg.yu/

Naša košarkaška liga je u punom jeku. Sve rezultate možete videti na TV-u ili pročitati u novinama, ali jedno ovakvo takmičenje treba da ima prezentaciju na Intenetu. I stvarno je tako - Winston YUBA liga ima jako dobru prezentaciju koja treba da bude uzor i ostalim ligama (fudbal, rukomet, odbojka, vaterpolo) kako da predstave svoj sport. Ovaj sajt pored YUBA lige obuhvata i prvu B mušku i prvu žensku košarkašku ligu. Sve lige imaju iste sekcije. Tu su kratak istorijat lige, zatim predstavljanje timova. Svaki klub je predstavljen generalijama (adresa, telefon), ko i slikama igračkog i imenima stručnog kadra. Postoji i kompletan kalendar takmičenja za ovu sezonu, a tu je čak i raspored utakmica u play off-u. Na sajtu možete pronaći i kompletne rezultate svakog kola, a imate i uvid u trenutno stanje na tabeli. Treba pohvaliti i statistike u kojima možete videti lidere po broju poena, skokova, ukradenih lopti itd. Na prezentaciji YUBA lige možete naći i listu sudija, kao i delegata na mečevima. Kao što vidite, tu su sve potrebne informacije, jedini nedostatak je što ne postoje statistike za svaku pojedinačnu utakmicu sa, recimo, najzanimljivijim detaljima sa nje u video formatu ili barem u vidu slika. Nadamo se da će se nešto po tom pitanju uskoro uraditi. Treba pomenuti još i sekciju *novosti* gde se pred svako kolo nalazi raspored utakmica, sa vremenom početka i sudijama, a po završetku utakmica odmah su dostupni i rezultati. Ako vas interesuje naša košarka, ovo je pravo mesto da saznate nešto više o tome.

back to top

Hi-tech, Lo-price.

Najnovija generacija ADI monitora dizajnirana je prema zahtevima savremenih korisnika. Preporučujemo vam ADI ProVista E44 (15" monitor izuzetnih karakteristika i veoma povoljne cene) i ADI MicroScan G910 (19" Flat Trinitron).

SHARPNESS

CONTRAST

COLOR

RGB

ADI The Display Company

ComTrade Korak Ispred.

Jedini ovlašćeni distributer za SRJ · tel: (011) 311 20 60 · http://www.comtrade.co.yu

AD Ljubomir Ristić / D&CW Ranko Tomić ©2000 ComTrade Advertising Agency

TehniCom dani

U okviru Tehnicom dana održanih u hotelu Intercontinental održane su i press konferencije Kyocera - Mita i Belinea.

Kyocera - Mita

Kyocera je na našem tržištu već neko vreme zastupljena sa svojim štampačima dok je Mita praktično nepoznata. Mita je prvenstveno tržišno orjentisana na fotokopir mašine, a fuzijom ove dve kompanije se išlo na sveobuhvatnije pokrivanje tržišta. Njihova ideja je objedinjavanje funkcija fotokopira i štampača u jednom uređaju. Sudeći po iskustvima drugih proizvođača to ne bi trebalo da predstavlja problem. Fotokopir mašine reprodukuju slike analogno, dok oni žele da se kompletan proces odvija digitalno.

Što se štampača tiče, pomenut je FS-1000, kancelarijski štampač odličnih karakteristika. Sudeći po brojkama na papiru i mogućnostima za proširenje, kao i dvogodišnjom garancijom, to je vrlo zanimljiv model, te ćemo ga verovatno predstaviti u nekom od narednih izdanja.

Zvezda predstave je FS-3800. I ovaj model je dizajniro F.A. Porsche, te izgleda veoma atraktivno. Atraktivne karakteristike govore o 24 strane u minuti, rezolucijama od 2400 dpi, memoriji do 272 Mb. Želja Kyocere Mite je da ovaj model promovišu kao odlično DTP rešenje. U svakom slučaju, ovaj model ćeme testirati i preneti vam naše utiske. U Evropi je FS-3800 jedva predstavljen, te smo praktično bili prvi Evropski novinari koji su ispratili promociju ovog modela. Za to je zaslužan gospodin Pera Kočević, koji je u Nemačkoj maltene oteo ovaj štampač i DHL-om ga poslao za Yugoslaviju.

Maxdata (Belinea)

Belinea je na našem tržištu zastupljena već duže vremena, i nosi epitet najjeftinijih monitora. Po rečima gospodina Jaro Travnika to se smesta menja, jer Belinea kreće u novu ofanzivu sa produktima A klase. Posebno je bilo interesantno viđenje tržišta i nastupajuće tehnologije. Pošto se LCD ekranima smeši lepa budućnost, bilo je krajnje pozitivno čuti da će u roku od dve godine većina tehnoloških problema postati prošlost. Sa tim, pored već izuzetnog kvaliteta monitora ide i sniženje njihove cene, pošto u ovom trenutku procenat škarta iznosi oko 50%. Kada se to - finansijski bitno pitanje reši verovatno će doći do velike tranzicije od CRT ka LCD ekranima.

Što se samih klasičnih katodnih monitora tiče - mi ih teramo u penziju, a oni neće pa neće. Evidentno je da modeli sa 17 inčnom dijagonalom preuzimaju primat od 15 inčnih, jer je to najprodavanija verzija monitora. Naravno, u sledećih par godina bićemo svedoci daljnjeg povećavanja dijagonale i kvaliteta CRT monitora, zjedno sa padom cena.

Generalno gledano, zadovoljni smo promocijama svih firmi, i njihovom povećanom prisustvu na tržištu. To samo govori o interesu velikih kompanija, koje na tržištu kao što je naše vide dosta mogućnosti. Na nama je da to iskoristimo na najbolji način, i da sa njima ostvarimo korektnu saradnju. Mi ćemo se u svakom slučaju potruditi da vam njihove proizvode predstavimo i ukažemo na prednosti i mane.

Na divanu kod Iznoguda

Error 207

Nema glupavih uvoda, nema pametnih, uopštenih rečenica, nema filozofiranja. Nema "Eto, prošlo je mesec dana...", nema "U ovom broju ćemo pričati o...", nema ništa - osim besa koji kulja iz mene kao limfa iz tek probušene tinejdžerske bubuljice. Dakle, da pređemo na stvar: kupili ste kompjuter. Nije naročito bitan - a opet, ni naročito zanemarljiv način na koji ste došli do para. Radili ste celo leto u ujakovoj prodavnici, dok su se vaši drugovi izležavali po plažama plavog Jadrana; gulili ste dlanove u tapetarskoj radnji, opljačkali banku, opljačkali rodbinu, prodali bubreg, roditelji su vas častili za nepadanje godine, valjali ste heroin, ubili nekoga. Nije bitno. Mesec dana ste proveli u prevrtanju oglasa i pažljivom kalkulisanju: ako kupim "sedamnaesticu", neću imati za 128 MB RAM-a. Ili: nema veze, kome treba DVD, bolje da kupim Live! Value. Okretali ste na desetine telefona dnevno, razgovarali, informisali se, "a kada vam stižu one ploče? Tek prvog?", zaokruživali, preračunavali, precrtavali, opet zaokruživali. Sve do onog lepog, sunčanog jutra kada ste otišli u firmu i pljunuli 1800 DM za konfiguraciju vaših snova. Dobro, ne baš iz snova, ali za te pare - teško da ste mogli naći bolji odnos "cena-kvalitet".

Kompjuter vam je, obzirom da je u pitanju vrhunska firma, isporučen tek posle pet dana. Kažu, držali su ga na testiranju: bacali su ga sa vrha desetosprattnice? Udarali monitor čekićem, u toku instalacije Windowsa gurali šrafciger u CD-ROM pokušavajući da izvade disk? Testirali? OK, sačuvaću bes za kasnije: ionako ga imam dovoljno. Dakle, posle pet dana, ostali ste kraći za 1800 demića, a u vašu kuću stiže novi ljubimac: multimedijalna mašina za 21. vek, poslednja reč kompjuterske tehnologije, čudo nad čudima. Smeštate Ga u ugao koji ste već odavno pripremili za to, i počinjete da Ga pipate. Ah, taj monitor! Ta aerodinamična linija, taj divni, divni ekran! Zvučnici! Jesu jeftini, ali izgledaju... Pa, neverovatno! Pa kućište... To svetli, pa zuji, pa opet svetli... Ali, nešto vam ne da mira: neki đavo se uvukao u vas, i iznutra pokopava vašu radost tvrdnjom da je "Reset" taster nekako previše mali i uvučen u kućište. Euforično ga gušite, zatrpavate, ubijate - hey, dobio sam kompjuter! What could go wrong?

What could go wrong

...i prošlo je dve nedelje, a sa njima i orgazmu blizak osećaj koji je protresao vaše telo svaki put kada biste upalili kompjuter. Još uvek uživate u njemu, dakako, ali pokazali ste ga komšijama i prijateljima, konstatovali da Q3 jednostavno leti, i sada ste odlučni da mu priđete malo racionalnije: imate sjajnu mašinu, vreme je da je upotrebite za nešto korisno. I događa se ono čega ste se potajno najviše plašili: prvi reset. Pokrenuli ste Word i Internet Explorer istovremeno, dok je u pozadini brbotao Winamp. Kompjuter se nakašljao, krenuo da ore po hardu i - zablokirao se. Uigrane kombinacije poput Alt + F4 ili Ctrl Alt Del nisu pomogle: stajao je i blenuo u vas. I vi se blenuli u njega, ne mogavši da poverujete da je i on, vaš kompjuter, vaše mezimče, vaš ljubimac, vaša devojka - u stvari samo jedna ranjiva mašina. A negde iz dubina vaše duše, diže se đavo, raste, svestan da je ovo njegov trenutak, i priča vam kako je to samo početak, kako je to samo nagoveštaj užasnih trenutaka koji slede. U trenutku, učini vam se da vidite sebe kako sa kućištem pod miškom ulazite u Servis. Slike seređaju; serviser neodlučno maše glavom, "znate, ovo nam se još nije dogodilo". Zove kolegu, ovaj dođe, čačne ovde, pipne tamo, prebledi i uputi vam smrtno ozbiljan pogled: "Ovo nisam video od Velikog Sloma motherboardova '89. godine... Bojim se da ga možete baciti u..." NEEEEEEEEEEEEEEEEE!!!! Ah, kakav košmar! Rukom prelazite preko čela, u polusvesnom naporu da otklonite mračnu viziju. Ubeđujete sami sebe da nije sve tako strašno, to je samo prvi reset, na kraju krajeva - ko je još čuo da se Word i Explorer pokreću istovremeno, biće sve u redu, samo ga pustite malo da se odmori. A možda se ništa nije ni dogodilo? Puni nade da ste sve zapravo sanjali, dižete pogled ka monitoru: plavi ekran Scan Disca. Homer bi rekao jedno "Though!", a vi se pokunjeni povlačite u krevet. Gotovo...

Gotovo

I zaista... Prvo je počeo da koči Quake. Instalirali ste CakeWalk, koji vam je, zajedno sa *.bun škrabotinama koje ste nabacali pokušavajući da napravite pesmu, pojeo gigabajt harda. Sve se usporava. Sada, Windowsu je potrebno bezmalo pet minuta da se podigne. Iznenada vam nestaje polovina kolekcije MP3 fajlova. U ScanDisku saznajete za 2,084 bad sectora. Kao piramida kojoj ste izvukli jednu jedinu ciglu u temelju, vaš kompjuter se trese i trese sa sve većom amplitudom, i shvatate da je pitanje dana kada će konačno pasti. I tako dolazimo do poente: 1800 DM za mašinu koja ne može istovremeno da pokrene Explorera i Word? Za kršinu koja nije čestito ni upaljena, a već umire? Šta bi bilo da ste hteli da radite u Photoshopu? Eksplodiralo bi vam kućište? Za te pare, mogli ste da kupite Yuga. Polovnog, jeste, ali Yuga. Mogli ste da odete na jedno dugo putovanje. Mogli ste da kupite gitaru, pojačalo i procesor, a da vam ostane para za Sony PS. Mogli ste, a niste. Dosta.

Dosta

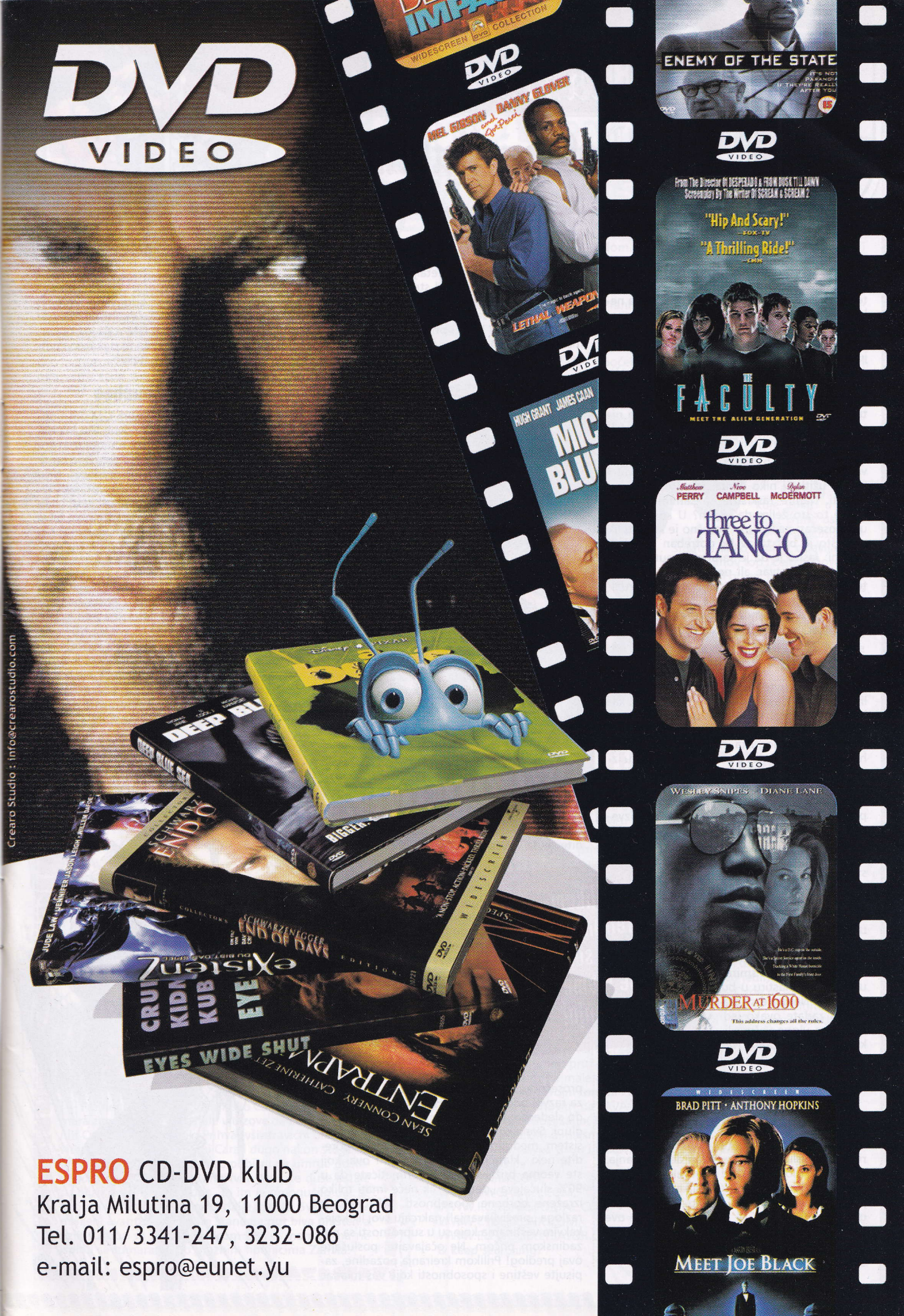
Napolju je noć, i noć je u vašem umu. Uzeli ste neku bezveznu 2D strategiju, tek da prekratite vreme. Zaista, ništa naročito. A onda kreće. Skrol se usporava. Koči. Ne možete da kontrolišete jedinice. Ne možete da pratite događanja na mapi. Ali, suzdržavate se. Neka, momče, ovo ti je poslednji put, uživaj u tome. Do ovog trenutka, skrol je toliko spor da se postavlja pitanje da li je uopšte moguće igrati igru. A hard disk ore i ore i ore i ore, i u momentu, ekran igre se gasi i pojavljuje se Desktop sa porukom: "Error 707. The program is not responding. Blah, blah, blah". I začudo, više se ne osećate kao nekada. Ne primećujete postojanje bilo kakvog đavola u vama, jer, vi ste postali đavo. Lagano ustajete, odlazite do ormana u kome stoji alat i, puni morbidne radosti zbog onoga što će uslediti, lagano birate francuski ključ, najveći u setu. Onaj za popravljanje aviona. Dosta. Stvarno dosta.

Epilog

Sutra su vas našli kako iscrpljeni sedite na gomili ulubljenog lima. Sećate se da ste prvo udarili divni, divni monitor. Ekran je pukao odmah, školjka malo kasnije. Onda ste prešli na kućište: pošto ste zubima počupali kablove, oborili ste ga na pod i tukli ga deset minuta. A zvučnici? Ah, to je bila poslastica. Onako mali, slatki, sa onim krhkim mrežicama koje jedva da su izdržale tri sekunde na vatri vašeg upaljača. I to je gotovo, mislite, dok vas nežne ruke roditelja polagaju u krevet. I poslednje što vaše uši čuju dok polako tonete u pravednički san je brižni glas vaše majke: "Dragi, znaš onu moju prijateljicu, psihijatra?"

Do sledećeg izliva besa,

Vaš *Iznogud*



ESPRO CD-DVD klub
Kralja Milutina 19, 11000 Beograd
Tel. 011/3341-247, 3232-086
e-mail: espro@eunet.yu

Priredio: Ranko Trifković

GameMaster Kutak

Sliku svoju ljubim

Igrači svih zemalja...

Od ovog broja malo ćemo više pažnje posvetiti samim igračima. Kad ste GM, uvek imate šta novo da naučite i uvek se grabite za neki savet. Igrači se ponašaju kao da sve već znaju i kao da nema prostora da nešto nauče. Problemi od kojih mnogi igrači pate, dokazuju suprotno.

To nije uvek jednostavno. Ponekad se vaša ideja jednostavno ne uklapa u koncepciju kampanje ili sveta u kome će se radnja avanture dešavati. Ponekad se osećate kao da niste dovoljno „izigrali" koncepciju lika, i hteli biste da napravite isti ili sličan kao i u prethodnoj avanturi. Prilikom kreiranja lika budite veoma sebični. Radi se o VAŠEM vremenu i vašem užitku i niko nema pravo da vam ga uskrati. Najpre raskrstite sa samim sobom. Šta je to što želim da igram? U kojoj ću se ulozi osećati najlepše? Pogrešno je kreirati lik zato što je baš takav lik potreban GM-u ili družini. Jasno je da je saradnja unutar ekipe veoma važna stvar, ali nemojte da vas neko tera da igrate sveštenika samo zato što družini treba lekar. Takve stvari se daju uklopiti uz malo mašte, npr. možete biti ratnik koji je i vešt travar, rendžer ili ma šta drugo.

Uloga, ili - šta mi je činiti...

Nasuprot uvreženom verovanju da je za lik najvažnija klasa/profesija ili neka druga kategorija unutar sistema pravila, za lik je najvažnija njegova uloga. Šta to zapravo znači? Opšta ideja jednog lika, njegova zamisao, arhetip. Ako možete da povučete pravu liniju između prošlosti, sadašnjosti i budućnosti lika, to će vam dati njegovu ulogu. „OSVETNIK" je već klišeizirana uloga. Dakle, od nepravde iz prošlosti, preko mračne sadašnjosti u neizvesnu budućnost osvete. „DERIŠTE" je nešto neobičnija uloga. Od bezbrižnog (ili izolovanog) detinjstva, preko susreta sa realnošću sadašnjice do eventualnog odrastanja. „MUDRAC" je veoma zahvalna uloga. Vredno skupljanje teorijskog znanja u prošlosti vodi do putovanja u iskustvo sadašnjice i smiraja u nekom manastiru u budućnosti. Nemojte se plašiti da zadate ovako jednostavne uloge vašem liku, neće ga sputati. Naprotiv! Daće mu dubinu i prostor da se razvija. Kada postavite jasnu ulogu možete lako preći na sledeći deo kreiranja.

- Prilikom kreiranja lika budite sebični!
- Vaše vreme je u pitanju!

Odakle dolazimo?

Prošlost jednog lika (u geografskom i istorijskom smislu) veoma je važan deo kreiranja. Uz pomoć uloge koju ste odabrali, u saradnji sa GM-om osmislite poreklo lika. Počnite od jednostavnih stvari, ko su mu bili roditelji i gde se rodio. Ako GM nema predviđene ove podatke, slobodno ih vi sami predložite. Time bolje upoznajete lik i brže ulazite u njega. Događaji iz detinjstva i mladosti odrediće sadašnjicu lika. Kroz pet, šest (ne više od 10) rečenica opišite svaki bitan detalj. Npr. „0 Na rođenju dobio medaljon od strica", „4 Prvi put video leš,,, „7 Zaljubio se prvi put, u rendžerovu kćer", „13 Kovač me uzeo za pomoćnika", „15 Pobegao od kuće i pridružio se plaćenicima" itd. Ne zaboravite na rođake, bliže i dalje, na prijatelje porodice, odnose sa sveštenicima i starešinama, običajima i tome sl. Potrudite se da vas tok ove priče o poreklu dovede do početka kampanje. Ako se vaš lik rodio jako daleko od početnog grada u avanturi, lepo bi bilo da sami smislite kako ste se u tom gradu obreli. Što više detalja iznesete lepša je pozadina lika i možete lakše da pređete na odabir veština.

Danas sam stekao mnoga znanja!

Svi FRP sistemi imaju jednu zajedničku manu. Ako uporedite znanje i veštinu jednog prosečnog mladog bića, te prostor koji vam za razvoj početnog lika ostavlja igra dolazimo do sledećeg: početni likovi su nerealno slabi i glupi. Svakako da je glavni krivac za ovo sam sistem, međutim za to su krivi i igrači. Uporedite neki „klasično" napravljen lik i ovaj koji ste veoma brižljivo kreirali. Primetićete da u 90% slučajeva „detaljni" lik neće imati toliko izražene borbene sposobnosti. Svi igrači (iz razloga „preživljavanja') nakrcaju svoj lik kojekakvim veštinama koje su u suprotnosti sa pozadinskom pričom. Ne očajavajte, poslušajte ovaj predlog! Prilikom kreiranja pozadine, zapisujte veštine i sposobnosti koje vaš mladac uči. Kad dođe vreme za „kupovinu" veština, dodajte one koje ste stekli u detinjstvu/mladosti kao „bonus" ili ubedite GM-a da vaš početni nivo bude malo veći, kako bi prikazao znatno iskustvo koje je vaš lik stekao.

Finishing Touches

Kada ste se izborili sa vašim GM-om i obradili tehničke detalje vašeg novog lika, na miru možete da ga lickate. Izaberite opremu koju može da ponese, a dodajte i posebne predmete koji imaju sentimentalnu vrednost. Nisu samo očeva sablja ili dedin oklop primeri takvih predmeta. Svilena marama od vaše bivše drage, čizme koje ste skinuli sa vaše prve žrtve ili kutijica puna malih čokoladnih Goblina spadaju u simpatične finese. Spisak prijatelja i neprijatelja uvek „oživljava" lik. Ne zaboravite fizički izgled. Dodajte vašem liku karakterističnu frizuru, stil odevanja, omiljenu boju, možda poneki ožiljak ili mladež. Postavite neki moto vašem heroju, odredite šta voli, šta (ili koga) ne voli, možda neki jak motiv. Na kraju, ako ste dovoljno uvereni u vaš lik, možete mu dodati i poneku manu. Svako od nas ima neku svoju „bubicu". To ne moraju biti velike stvari. Zamislite ratnika koji se ne kupa subotom, ili čarobnjaka koji posle svake magije mora da kine. Pustite mašti na volju!

Moj (časni) Lik

Sada imate lik, potpuno po vašoj volji. Samo još da nađete GM-a i okupite ekipu i session može da počne!

GameMaster Kutak

Jedno dosadno jutro

Close Combat 5 Priča

Sumorna kiša pada već osmi dan. Nebo je olovnosivo. Zapenušano more prekriveno je belim talasima. Apokaliptični pejzaž upotpunjavaju zlokobni bunkeri i zidovi koji sa strmih odseka vladaju plažom. Zarđala cevka obalske artiljerije od 155mm tužno viri iz jedne utvrde. Unutra, skupljeni oko vatre sede vojnici, čije raspoloženje odgovara otužnom jutru. Memla i vlaga uvlače im se kroz smočene, prljave uniforme u umorne kosti. Vesela vatrica koja pucketa u buretu ne pomaže ovim jadnicima da se ogreju i odmore.

Rakije već odavno nema. Šulc i Krauze puše u tišini, Ajgner i Franc žvaćkaju natrule rotkvice i duvaju u šake. Kristijan pokušava da ubedi radio-aparat da progovori. Šuma žica i odavno crknuti akumulatori nerviraju plavokosog mladića koji šmrče i tiho psuje. Vreme curi sporo i lepljivo kao i kiša koja se sliva niz topovsku cev i kaplje u bunker. Nišanske sprave, zatvarači i ostala mehanika oruđa odavno su se zapekli i pretvorili u mrkocrvenu gomilu gvožđurije. Krauze počinje tiho da pevuši ali muka i dosada koja teško leži na svačijem srcu ućutkuje ga. Kristijan konačno odustaje od popravke i besno šutira beskorisnu opremu.

-Svi smo ustajali i dotrajali! Ništa ne radi! Verdammt! - viče kao lud i ustaje ljutito. Šulc se ceri kroz napad kašlja.

-Da si hteo da radi, ostao bi na Istočnom frontu! - podbada Šulc.

-Nemaš ti pojma o Istoku! - besni Kristijan. Vojnici se zabavljaju ovim njegovim ispadom. Što on više ludi, to se oni više klibere i dobacuju.

-Hej mališa! Pričaj nam opet o Staljingradu! Pričaj nam o svom ljubavniku, Oberstu Pfanneru! Jel' te gadno pogodilo? Odostraga!? - pljušti sa svih strana.

Kristijan pokušava da ćušne sad jednog, sad drugog, ali svi su suviše umorni da bi započeli neku ozbiljnu tuču. Polako se smiruju i tonu, svako u svoju dosadu i čemer. Ajgner puhće i prevrće očima.

-Dosadnog li jutra! Čuo sam da je Hemmler odleteo jutros u Berlin, mogli bi do štaba na schnaps!

Predlog odjekuje pusto u bunkeru. Franc ustaje i gleda na pučinu. Posmatra kako trulež obavija ceo pejzaž, njihov top i celo njihovo postojanje. Pogled mu luta. Tamo u magli vidi obličja koja će najaviti Najduži Dan. Kao u usporenom filmu, Franc pogledom prati vatrene kugle koje hrle ka obali. Počije baraž. Počinje invazija.

-Main Gott!! - bilo je sve što je stigao da izgovori.

Pre nego što će pasti Istmijsko Carstvo, Patrijarh Olmara zavetovao je preostale vitezove da će zauvek braniti Cara i njegov zamak. Prihvativši stravični blagoslov, vitezovi su ostali u odbrani Cara i dugo nakon što je on preminuo. Marljivi stražari su odbijali da umru i postepeno prelazili u domen Nemrtvih. Njihove duše ostale su blizu avetinjskih oklopa. To im je omogućilo da se njihova veština sa oružjem i dalje razvija. Svaki nepromišljeni avanturista koji im stane na put biva uništen a rizik sukoba sa dvadesetoricom takvih monstruma ne isplati se tumaranja po praznim hodnicima Zamka.

WWW iliti FRPG!

Primena kompjutera u FRP-u ne ograničava se na kompjuterske igre. Računar može poslužiti kao alatka GM-u prilikom organizovanja i vođenja sesija. Na hard disku može biti smeštena cela vaša kampanja - mape, priča, kalendar, raspored događanja u igri, primedbe itd. Baza slika i zvukova može upotpuniti verbalne opise koje GM daje igračima. Kretanje igrača i druga dosadna računanja kao što su habanje oklopa, potrošnja hrane i vode može umesto GM-a da obavlja računar. Potrebno je samo malo se organizovati i na(ba/pra)viti odgovarajući softver.

Mreža je sledeće područje upotrebe kompjutera u vezi FRP-a. Neiscrpni bunar informacija, korisnih i beskorisnih stvarčica za sve oblasti ljudske delatnosti, od udruženja upucavanja bele tehnike do raznih FRP udruženja, to je Web.

WWW.BIRTHRIGHT.NET je sajt posvećen popularnom dodatku za AD&D. Izdat i u obliku kompjuterske igre (**Birthright**), a zapravo jedini komplet pravila za vojno-političku simulaciju srednjovekovne države. Ovde možete naći sve, počev od dodatnih pravila za AD&D, a u vezi pomenute igre, do digitalizovanih mapa Cerilije. Takođe možete naći oglase u vezi PBEM igara u Birthright okruženju.

WWW.WEBRPG.COM je najveći sajt posvećen svim žanrovima i svim sistemima pravila. Takođe, sajt pruža snažnu podršku zajednici FRP-ovaca na Netu. WebRPG nudi prostor za male oglase, objavljivanje novosti, razmenu knjiga i pravila, PBEM. Tu su i brojni forumi i diskusije, zatim podrška za klijent za online igranje FRP-a zasnovan na JAVA-i i IRC-u. Najzanimljivija je TOP 20 lista, koju pišu sami posetioci sajta. Reč je o Naj-glupostima u FRP-u (najgluplji heroj, najveća greška GM-a, najsmešniji događaj u toku sesije) i veoma su zabavne. Kao redovna stavka tu su i linkovi za druge srodne sajtove.

Proverite još i:
WWW.PBEM.COM,
WWW.SWGALAXY.COM,
WWW.RONDAKSPORTAL.COM,
WWW.CYBERPUNK.COM,
WWW.ELFWOOD.LYSATOR.ORG,
& keep searching!

sa lu na stra nu

Priredio: Dušan Zlatković

Š://gamer test/šta nam zvezde donose?

Ko čeka, načeka se. Ali ipak dočeka. Čekali smo, baš kao i svake druge godine i dočekali svima nama tako milu prednovogodišnju buru svežih i dugo najavljivanih naslova. Ipak, potrebno je vreme da se pozabavimo svim igrama koje su došle, pritom razmišljajući i tražeći informacije o onima čiji se izlazak uskoro očekuje, nakon veoma dugog perioda izrade. Zato ćemo ovaj test posvetiti vestima koje pristižu preko Neta, a vezane su za dešavanja u industriji kompjuterskih igara.

1. Kada govorimo o pravoj real-time strategiji sa mnoštvom jedinica, zanimljivom pričom i pre svega izuzetnom tradicijom, neophodno je zadržati se na članovima *Westwood*-ovog **Command & Conquer** serijala. Nakon **Tiberian Sun**-a na red je došao i nastavak čuvenog **Red Alert**-a, jedne od najprodavanijih igara do sada. U koliko primeraka je prodat prvi deo **Red Alert**-a?
   a) 1.5 miliona
   b) 2.5 miliona
   c) preko 3 miliona

2. Jedna od zapaženijih igara na E3 sajmu svakako je nastavak igre koja je obeležila početak rada na časopisu koji upravo držite u rukama, igri koja je u vremenu izdavanja predstavljala pravo malo otkrovenje. Reč je o **Commandos**-ima, koji će u periodu oko početka novog milenijuma dobiti novu braću, tj. nove likove koji će obeležiti drugi deo ove igre. Koji od navedenih likova se sigurno neće pojaviti?
   a) lopov Paul Toledo
   b) Green Beret junior
   c) seductress i pas

3. *Sierra Studios* je firma koja je sigurno obeležila prethodne dve godine (**HL** i **Homeworld**), a kako stvari sada stoje, ne bi se trebalo čuditi ako i dugo najavljivani hit pod nazivom **Tribes 2** zaista bude prilično inovativan i tehnički doteran. Igra će sadržati nekoliko novih modova, a jedan od njih biće sličan dečjoj igri „šuge". Reč je o modu:
   a) Team Rabbit
   b) Siege
   c) Team Wolf

4. Sudeći po najavama, u dogledno vreme možemo se nadati jednoj veoma interesantnoj igri. Predstavljaće akcioni RPG, u velikoj meri podsećati na **Daggerfall**, a za osnovu imati piratske plovidbe i obračune. Dolazi u izdanju *Bethesda Softworks*-a, a nosi ime:
   a) Cutthroats 2
   b) Pirates! 2
   c) Sea Dogs

5. Kada je u pitanju tržište igara u Americi, sve je polako došlo na svoje mesto. Naime, posle jednomesečne vladavine **AoE2: The Conquerors**, prvo mesto je prigrabio:
   a) GP3
   b) The Sims
   c) Diablo 2

6. Od liste igara koje je trebalo da se pojave tokom ove godine, manje-više sve su pristigle na vreme ili sa eventualno nekoliko nedelja zakašnjenja. Ipak, jedan naslov je poprilično zalutao, pa još uvek nije izvesno u kojoj se fazi nalazi. Time je razočaran veliki broj fanova, a reč je o igri:
   a) Hitman: Codename 47
   b) C&C: Renegade
   c) Duke Nukem Forever

7. Nova firma u igračkom univerzumu, *Kinesoft*, svoj prvenac izbaciće krajem ove ili samim početkom sledeće godine. Zaplet izgleda veoma zanimljiv, radnja je smeštena u 26. vek, a vi se nalazite u ulozi vođe pokreta Otpor:) Govorimo o igri:
   a) Crimson Order
   b) Crimson Skies
   c) Codename Eagle 2

8. Jedan od najpoznatijih i najvećih proizvođača kompjuterskih igara nedavno je otvorio konkurs povodom zapošljavanja talentovanih, mladih ljudi, koji se mogu okarakterisati kao Game Interface&Web artists. Podrazumeva se znanje Photoshop-a, a dotični moraju priložiti sopstveni rad koji će ocenjivati visokokvalifikovani članovi firme. O kojoj firmi se radi?
   a) Hasbro Interactive
   b) Blizzard Entertainment
   c) Sierra Studios

9. Za rezime oko najbolje igre 2000. godine ostalo je još oko mesec dana. Ipak, Britanska akademija
   filma i TV umetnosti (BAFTA) već je krunisala jedan proizvod ovom popularnom nagradom. O kojoj je igri reč?
   a) *Hasbro* - Grand Prix 3
   b) *BioWare* - MDK 2
   c) *ION Storm* - DeusEx

10. Svake godine određena grupa naslova ni u najmanjoj meri ne ispuni očekivanja, a pojedina ostvarenja u potpunosti razočaraju. Navodimo nekoliko, a vi izaberite svog favorita:
    a) Daikatana
    b) TR: The Lost Artifact
    c) Mortyr

10-17 poena
Uopšte niste napredovali od broja 09:00, čak ste možda i nazadovali, dotakli samo dno. Niste zainteresovani za zbivanja u igračkim sferama, a ni sam „Gamer" ne čitate u celini. Nabavite modem, koristite ga i napredak će biti neizbežan.

18-24 poena
Ukoliko ste u 9. broju nakon testa završili u 10-17 grupi, svaka čast. Ukoliko i niste, nema veze. Stvari koje vas interesuju dobro poznajete, a ono što vas ne zanima... baš vas ne zanima.

25-30 poena
Još jedan uspešan test je iza vas. Ipak, nastavite da pratite zbivanja, jer mnoge tajne za sve nas još uvek su potpuno neotkrivene.

1. a)1 b)2 c)3
2. a)1 b)3 c)2
3. a)3 b)2 c)1
4. a)2 b)1 c)3
5. a)1 b)3 c)2
6. a)1 b)2 c)3
7. a)3 b)2 c)1
8. a)2 b)3 c)1
9. a)2 b)1 c)3
10. a)3 b)1 c)2

Z://horoskop/

/ovan/*.*
(mart21-april20)
Neiživljenost, višak energije, problemi u školi/faxu...
Preporuka: **Tekken/MK**.

/blizanci/*.*
(maj21-jun20)
Mučnina, nostalgija, nesanica, žeđ, umor...
Preporuka: **Grim Fandango**.
Savet: Proverite stanje jetre.

/lav/*.*
(jul23-avgust22)
Misli o osvajanju, ratovima, vojsci, naoružanju...
Preporuka: **Red Alert/Dark Reign**.

/vaga/*.*
(septembar23-okt22)
Nezadovoljstvo okruženjem, ljudima, kućama, ulicama...
Preporuka: **The Sims/SimCity**.

/strelac/*.*
(novembar23-dec21)
STRELAC (23.11.-21.12.)
Ambiciozni, brzi, precizni
žedni izazova, prestiža.....
Preporuka: **Quake/Unreal**.

/vodolija/*.*
(januar20-feb18)
Smireni, opušteni,
ali i potpuno nezaposleni...
Preporuka: **Tiger Woods 2000**.

/bik/*.*
(april21-maj20)
Dosada, samoća,
snaga, kreativnost...
Preporuka: **FIFA/NBA Live**.

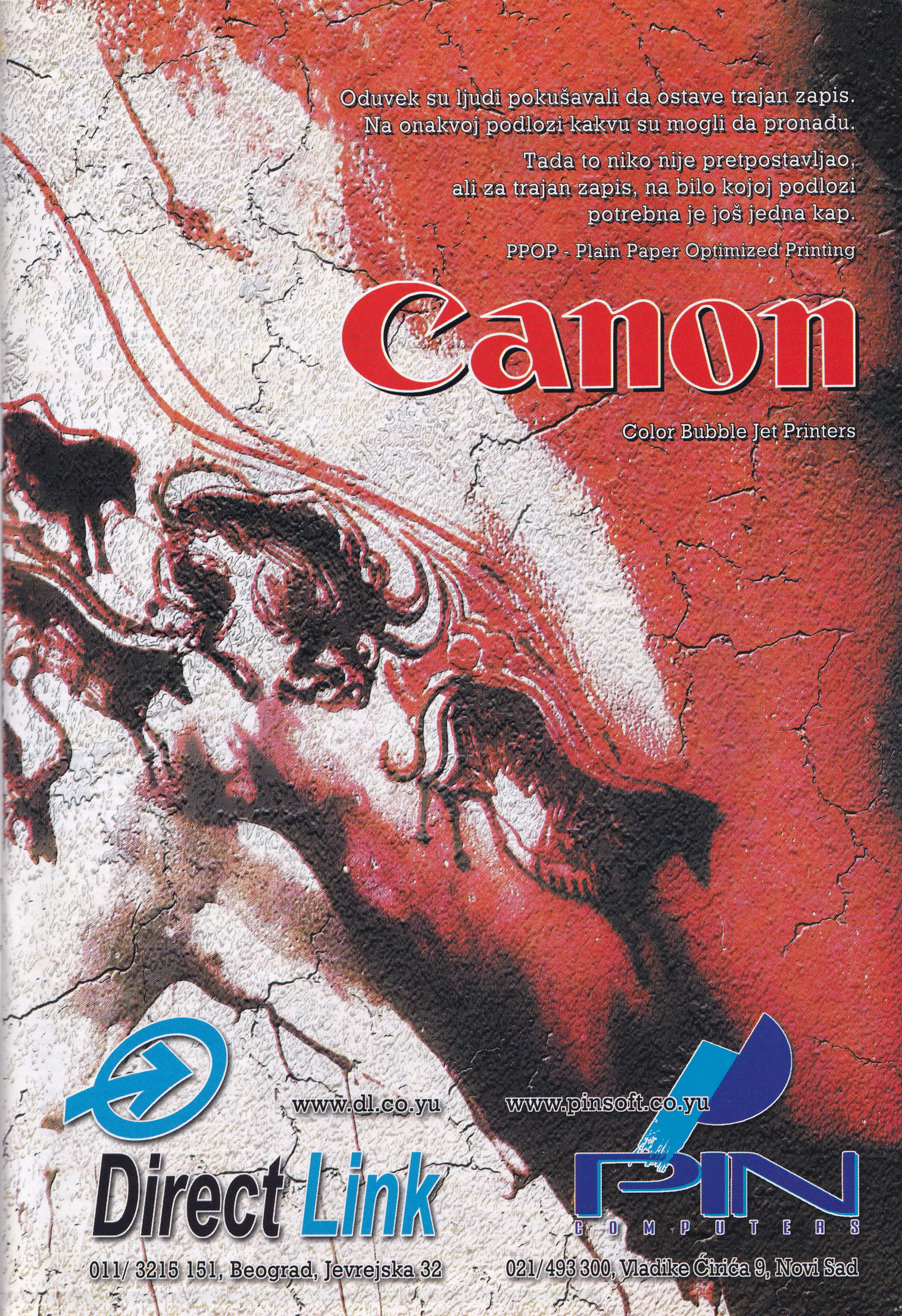
/rak/*.*
(jun21-jul22)
Potraga za paranormalnim...
Preporuka: **Omikron**.

/devica/*.*
(avgust23-sept22)
Slabi živci, haotičnost,
neuračunljivost, loši snovi...
Preporuka: **Tetris/Pentix**.

/škorpija/*.*
(oktobar23-nov22)
Usporenost, monotonost,
želja za pravim uzbuđenjem...
Preporuka: **Carmageddon/Rollcage**.

/jarac/*.*
(decembar22-jan19)
Umorni od škole, prevoza,
pića, ljubavi, sporta...
Preporuka: PC/ Sony PlayStation.

/ribe/*.*
(februar19-mart20)
Uspešni, voljeni, bogati,
pametni, odlučni, srećni...
Poruka: Kolo sreće se okreće:)


Oduvek su ljudi pokušavali da ostave trajan zapis.
Na onakvoj podlozi kakvu su mogli da pronađu.
Tada to niko nije pretpostavljao,
ali za trajan zapis, na bilo kojoj podlozi
potrebna je još jedna kap.
PPOP - Plain Paper Optimized Printing
Canon
Color Bubble Jet Printers
www.dl.co.yu
Direct Link
011/ 3215 151, Beograd, Jevrejska 32
www.pinsoft.co.yu
PIN
COMPUTERS
021/493 300, Vladike Ćirića 9, Novi Sad

male tajne

Priredio: Saša Pantelić

KILLME - Ubija tebe tj. sebe tj. igrača tj. Pekmena
PACSTATS - FPS i ostali statovi

Frogger 2

Da biste mogli da liznete sve neprijatelje, skupite novčiće na svakom nivou. Otvorite opcije, pa extras. Na vrhu liste uključite Feeding Frenzee opciju.

Star Trek Votager: Elite Force

Da biste podigli konzolu ukucajte tildu dok igrate. Otkucajte „sv_cheats 1" u konzoli da aktivirate cheat mode, zatim otkucajte bilo koju od šifri datih niže:
god - God Mode
noclip - No Clipping
undying - 999 Armor, 999 Health
cg_thirdperson 1 - Pogled iz trećeg lica
notarget - Nevidljiv za neprijatelje
map # Load Map # (vidi dole)
give # Give Item # (vidi dole)
Nazivi mapa
BORG1 - The Rescue
BORG2 - Incursion
HOLODECK - Tactical Decision
VOY1 - Condition
VOY2 - Unavoidable Delays
VOY3 - Hazard Duty
VOY4 - Defense
VOY5 - Hazard Ops
STASIS1 - Data Retrieval
STASIS2 - Deep Echoes
STASIS3 - Encounters
VOY6 - Renewal
VOY7 - Union
VOY8 - Departure
SCAV1 - The Visit
SCAV2 - Dangerous Ground
SCAV3 - Conflicting Views
SCAV3b - Conflicting Views (pt 2)
SCAV4 - Disorder
SCAV5 - Infiltration
SCAVBOSS - The Hunter
VOY9 - Fallout
BORG3 - Proving Ground
BORG4 - Information
BORG5 - Covenant
BORG6 - Infestation
VOY13 - R and R
VOY14 - Visual Confirmation
VOY15 - Offense
DN1 - The Breach
DN2 - Command
DN3 - Primary Encounter
DN4 - The Skirmish
DN5 - Defensive Measures
TRAIN - Transit
DN6 - Attunement
DN8 - Array
VOY16 - Invasion
VOY17 - Decisions
FORGE1 - External Stimuli
FORGE2 - Matrix
FORGE3 - Onslaught
FORGE4 - Visual Magnitude
FORGE5 - Dissolution
FORGEBOSS - Command Decision
VOY20 - Epilogue
Predmeti:
Phaser, Tetryon Disruptor, Compression Rifle, Scavenger Rifle, IMOD (infinity modulator), Tricorder, Health, Ammo, Weapons, All, Stasis Weapon, Grenade Launcher, Photon Burst, Dreadnought Weapon, Armor, Paladin Weapon, Desperado Weapon, Klingon Blade, Bot welder, Bot laser, Bot rocket, Forge proj, Forge psych, Parasite, Borg weapon

Blair Witch Project Vol.2

Pritisnite F10 i unesite sledeće šifre:
IWORKFORGOD - God Mode
GETINTOMYBELLY - Sve vrste oružja
BIGHEAD - Big Head Mode
GIBNPLENTY - Gratuitous Dismemberment
T2000 - Terminator Skin
GIVEMEFAITH - Vraća energiju
NOD3D - Nevidljivost
HELLFREEZEOVER - Zamrzava neprijatelje
BIGSTICKOFDEATH - Dobijaš pumparicu
MEDIUMRARE - Dobijaš samostrel
GOODTIMESMAN - Dobijaš dinamit
BURNYOURASSOFF - Dobijaš bacač plamena
MEETMYPALTOMMY - Dobijaš gangsterski mitraljez (Tommygun)
SMILEYNOMORE - Dobijaš pušku za slonove
Mala pomoć
Podešavanja kasetofona za zvuke šume su:
Bass 5, Treb 3, Freq 2, Pitch 5, Rev
Podešavanja kasetofona za Mary Brown su:
Bass 1, Treb 4, Freq 2, Pitch 3, Forward

PacMan: Adventures in Time

Udri ESC i ukucaj šifru:
I desi se šta...
IAINTSCARED - God Mode
SHOWMETHEMAZES - Svi nivoi
INEEDTHEPOINTS - Uradiš sve što treba i završiš nivo
INEEDANEXIT - Samo završiš nivo
HONEYISHRUNKPACMAN - Smanjiš Pekmena
HONEYIBLEWUPPACMAN - Razneseš Pekmena
UPCLOSEANDPERSONAL - Pogled iz prvog lica
BEINGPACMANOVICH - Još jedan pogled iz prvog lica (zbunjenih li programera?!?)
STEVEAUSTIN - Usporeni snimak - Uklj./Isklj.
MISSIONIMPOSSIBLE - Brza čudovištanca
GETALIFE - Dodaje jedan život

FIFA 2001

Kucaj u glavnom meniju:
Gimmethemoney - Dodaje ti novac
Playersmaybe - Besplatni igrači
Bigheads - Big Head Mode

Slam Tilt

Za AGA verziju:
Piši dok igraš (i nikako drugačije (zamislite kada bi svi to radili samo tako)):
LONGPLAY - Više lopti
CHEAT - Strana sa svim postojećim šiframa

Sydney 2000

Expert Mode
Unesi gizmo kao šifru.

Sudden Strike

Pritisni ENTER tokom igre, i unesi sledeće kodove:
nepobedivost : **superman
99 Star Bombera : **starcraft
cela mapa : **nofog
skrivanje mape : **staticfog

Tony Hawk's Pro Skater 2

Cheat Mode
Pauziraj igru, drži pause, onda drži Numpad 7 and pritisni Space, Space, Space, C, V, gore, dole, levo, gore, C, V, Space, V, B, Space, V, B. Ako si ispravno uneo šifru, ekran će se zatresti. Potom izaberi End Run opciju iz menija. Otvoriće ti se svi čitovi, FMV sekvence i svi skejteri.
Mršavi Skejter: Pauziraj igru, drži Numpad-7 i pritiskaj: Space, Space, Space, Space, C, Space, Space, Space, Space, C, Space, Space, Space, Space, C. Nastavite da pritiskate da bi napravili mršavog skejtera.
Neversoft Skejter: U glavnom meniju, drži Numpad-7 i pritisni : gore, C, C, V, desno, gore, B, V. Now create a skater with a Neversoft Dev Team name.
Special Meter uvek pun: Pauziraj igru, drži Numpad-7 i pitisni : Space, V, B, B, gore, levo, V, C.
Podignite statistike do 10: Pauziraj igru drži Numpad-7 i pritisni : Space, V, B, C, V, gore, dole
Turbo Mode: Pauziraj igru, drži Numpad-7 i pritisni : dole, C, V, desno, gore, B, dole, C, V, desno, gore, B.
Debeli Skejter: Pauziraj igru, drži Numpad-7 i pritisni : Space, Space, Space, Space, levo, Space, Space, Space, Spacer, levo, Space, Space, Space, Space, levo. Pritiskaj sve dok se skejter ne udeblja..
Krvavi Mod: Pauziraj igru, drži Numpad-7 i pritisni : desno, gore, C, V.

C&C: Red Alert 2

Nepobedivi Demolition Trucks
Napravi 5 ili 6 Demolition Truck-ova i spremi Iron Curtain. Odvezi kamione u neprijateljsku bazu i uključi Iron Curtain pre nego što ih pogode. Demolition Trucks neće eksplodirati dok ne dođu do mete.
Trojanski autobus
Kada igraš kao Rus, sa Juruijem izdominiraj školski autobus. Ubaci 5 pešadijskih jedinica i odvezi ih u neprijateljsku bazu.. Saveznici (Ameri i ...) neće pucati na autobus.

Pacidic Air Warriors

Da bi mogao varati otkucaj „rasta' tokom igre.

male tajne

Zeus: Master of Olympus

Pritisni CTRL+ALT+C i udji (enter) pa otkucaj neku od šifara:
Delian - Dodatak od 1000 novčića
Ambrosia - Pobeda u scenariju
SoundFrags - Ne zna se (uključi pa vidi)
Fireballs from Heaven - Udara jedan deo mape veeeee-elikom vatrenom loptom (eh taj Jerrry Lee Lewis)
Bowvine and Arrows - Tornjevi pucaju krave (da, krave) umesto strela
Cheese Puff Dairy Workers - Dobijaju odela od sira

Rune

Otvori user.ini fajl nekim tekst editorom.
Nađi „G=" and „T="
Upiši sledeće:
G=God
T=CheatPlease
Kad pređeš nivo, ponovo otkucaj T, pa G i opet si Bog.
Tildom ulaziš u konzolu iz koje kucaš:
CHEATPLEASE - Uključuje cheat mod
GOD - God mode
GHOST - No Clipping
FLY - letenje
WALK - Ghost/Fly isključivanje
SUMMON [ITEM] - priziva predmet (vidi dole)
OPEN [MAPNAME] - baca te na nivo (vidi dole)
SWITCHCOOPLEVEL [MAPNAME] - baca vas na nivo sa sve predmetima koje imate
BEHINDVIEW 0 - pogled iz prvog lica
PLAYERSONLY - zamrzava sve NPC-je
KILLPAWNS - ubija sve neprijatelje
TOGGLEFULLSCREEN - Full-Screen mod
PREFERENCES - napredne opcije
Predmeti:
VikingShortSword, VikingBroadSword, VikingShield, VikingShieldCross, GoblinAxe, GoblinShield, DwarfBattleSword, DwarfBattleAxe, DwarfBattleHammer, DwarfWorkSword, DwarfWorkHammer, DwarfBattleShield, RuneOfPower, RuneOfPowerRefill, RuneOfHealth, RuneOfStrength, MagicShield, DarkShield, RustyMace, RomanSword, SigurdAxe, HandAxe, Torch
Nazivi mapa:
intro , ragnarvillage (uvodni filme), ragnarvillage2, sailingship (animacija između nivoa), sinkingship, sinkingship2, deepunder1odin, deepunder1odinbv, deepunder3, deepunder4, hel1, hel1a, hel1a2, hel1b, hell2end, hel3a, hel3b, hellift, goblin1, goblin2, trialpit, beetlefly (animacija između nivoa), thorapproach, thor1, thormap3, thormap4a, thormap4b, thormap5a, thormap5b, thormap6loki, mountain1, mountain2, dwarftrans, dwarf1wwheel, dwarfmap2, dwarfmap3a, dwarfmap3b, dwarfmap5a, dwarfmap5b, dwarfmap6darkdwarf, loki1, loki1a, lokimaze, loki2, loki3a, loki3b, villageruin, asgard (završni film)

NBA Live 2001

Novi stadioni:
Idi u glavni meni i pritisni L1, L2, Kvadrat, R2, R1, Krug, X.

SpiderMan

Šifre nogekako bre!
RUSTCRST - Nepobedivost
DCSTUR - Puna energija
XCLSIOR - Biranje nivoa
STRUDL - Neograničeno mreže
EEL NATS - Otključava sve
DULUX - Big Head Mode (ovo stvarno počinje da me nervira, tjamjkubžju i veliku glavu)
RULUR - Otključaj Joel-a Jewett-a
ALLSIXCC - Dobijaš sve stripove
WATCH EM - Otključava sve filmove
CVIEW EM - Otključava sve likove u meniju
CGOSSETT - Storyboard viewer
GBHSRSPM - What If Contest?
LLADNEK - Mod za Debagovanje (ili uništavanje buba?:)
BNREILLY - Ben Reilly kostim
BLKSPIDR - Simbiotički crni kostim (najcool al' zamalo glave da ga košta u stripu)
TWNTYNDN - Spidey 2099 kostim
S COSMIC - Captain Universe kostim
PARALLEL - Spidey Unlimited kostim
LETTER S - Scarlet Spiderkostim
AMZBGMAN - Amazing Bagman kostim
MJS STUD - Peter Parker kostim
ALMSTPKR - Quick Change Spidey kostim

Chrono Cross

Lagana zarada: Igraj na stolu za rulet u Zelbess Casino-u. Dok se okreće, pauziraj igru dok je između juga i zapada na točku. Drži X i završiće na severu svaki put.
Treasure Chest Trik: Kada naletiš na jedan od onih kovčega koji su u stvari neprijatelji i oni ti kažu da biraš koji ćeš da udariš ti probaj jedan pa ako ne radi samo pobegni iz tuče i vrati se u nju. Uživaj!
Lako u pobedu: Ovo je lak način da pobediš Darija i da dobiješ Seržovo najjače oružje. Prvo moraš da se boriš sa Crnim Zmajem i iskoristiš Fargo da ukradeš oklop zvani „Black Plate". Opremi Serža oklopom pošto si pobio sve zmajeve osim Belog Zmaja. Da bi mogao da se biješ sa Dariom moraš da se biješ sa Peppor i Solt tamo gde je Garai. Posle bitke oni ti daju predmet koji je korišćen za vraćanje sećanja Dario-u. Sada kada imaš predmet (ponovo proveri da imaš Black Plate na Seržu, i Riddle u družini) idi na malo ostrvo na jugoistok od velikog ostrva zvanog Forbidden Island. Udji u kućicu i tu se tuci sa Dario-m. Bitka bi trebalo da bude polulaka pošto sva Dario-va magija bačena na Serža leči istog. Kada se bitka završi trebalo bi da dobiješ Masamune. Usput: Dario ima oko 3800 hp-a.
Kako da dobiješ Chrono Cross: Da dobiješ Chrono Cross idi do Dragon Falls-a i iskoristi two blue crystals pieces. Jedina svrha je dobijanje najboljeg završetka igre.
Dobijanje svih likova: Kada si završio igru, idi na new game+ i igraj dok ne dobiješ Chrono Cross opet. Onda idi do Sprigganove dimenzije koristeći portal u Hidora Swamp i iskoristi Chrono Cross čim stigneš tamo. Dobićeš sve likove iz ranije sačuvanih igara.

Test Drive 6

šifre, šifrice, kilo, dva...:
$6,000,000: Ukucaj AKJGQ kao ime.
All cars: Ukucaj DFGY kao ime.
All tracks: Ukucaj ERDRTH kao ime.
All quick tracks: Ukucaj CVCVBM kao ime.
Shorter tracks: Ukucaj QTFHYF kao ime.
All challenges: Ukucaj OPIOP kao ime.
Disable checkpoints: Ukucaj FFOEMIT kao ime.
Enable checkpoint times again: Ukucaj NOEMIT kao ime.
Stop The Bomber mode: Ukucaj RFGTR kao ime.
No quick race tracks: Ukucaj OCVCVBM kao ime.
Stop The Bomber mode: U modu jurnjave sa policijom, ako uhvatiš prekršioce u svih pet staza - Paris, Rome, New York, Hong Kong i London - onda ćeš otvoriti „Stop The Bomber" mod.

Tony Hawk's Pro Skater 2

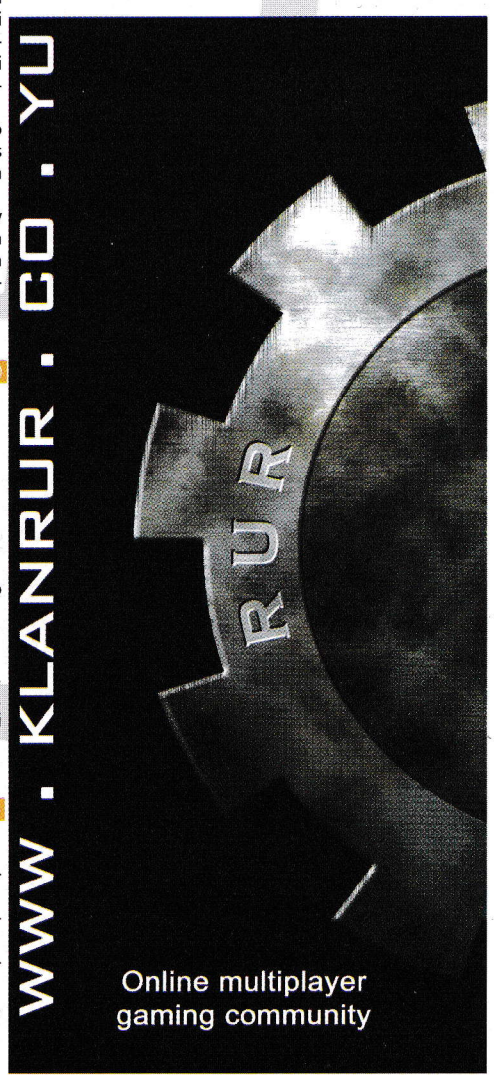
ŠIFREEEEEE!:
Da bi uneo ove šifre, pauziraj igru i drži L1 pa unesi šifru.
Skala za specijalne poteze uvek puna: X, Triangle, Circle, Circle, Up, Left, Triangle, Square
Podiže statove na 10: X, Triangle, Circle, Square, Triangle, Up, Down
Turbo mod: Down, Square, Triangle, Right, Up, Circle, Down, Square, Triangle, Right, Up, Circle
Mod Krvi: Right, Up, Square, Triangle
Veći skejter: X, X, X, X, Left, X, X, X, X, Left, X, X, X, X, Left.
Tanji skejter: X, X, X, X, Square, X, X, X, X, Square, X, X, X, X, Square
Neversoft skejteri: Up, Square, Square, Triangle, Right, Up, Circle, Triangle. Onda napravi skejtera i daj mu ime jednog od momaka iz Nevesoft-a.
Otključavanje čitova: Da bi otključao sledeće čitove treba da završiš svaki deo i pokupite pare sa bilo kojim likom osim Officer Dick, Tony Hawk, ili

Power Rangers: LightSpeed Rescue

Otključavanje titanijumskog Ranger-a: Spasi titanijumskog rendžera na poslednjem nivou i završi igru. Snimi igru posle kraja (kada prođu sve one gluposti i zahvalnice). Učitaj i startuj novu igru. Titanijumski rendžer je otključan.

Dino Crisis 2

Neograničena municija: Pređi igru pošto sakupiš svih 11 dino fajlova. Onda ćeš dobiti EPS platinum. Imaćeš neograničenu municiju sledeći put kada budeš igrao.
Dino coliseum: Završi igru da bi otvorio Dino coliseum. U toj areni možeš da de tučeš protiv svih dinosaurusa.
Kupovanje karaktera u dino coliseum-u: Sledeći karakteri i dinosaurusi se mogu kupiti uz korišćenje Extinct Points:
Rick - 100,000 pts
Gail - 100,000 pts
Tank - 120,000 pts
Oviraptor - 150,000 pts
Velociraptor - 150,000 pts
Inostrancevia - 160,000 pts
Allosaurus - 180,000 pts
Tyrannosaurus rex - 150,000 pts
Triceratops - 200,000 pts
Compsognathus - 250,000 pts

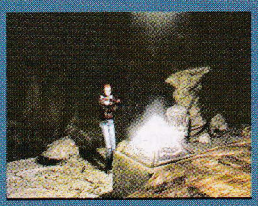


Priredio: Ognjen Popović

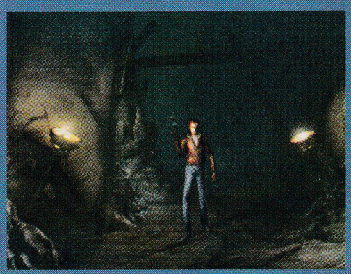
Alone in the Dark 4: The New NightMare

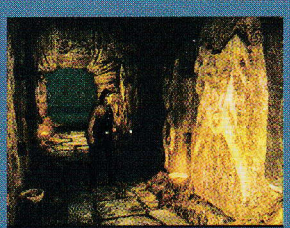
File Edit Preview Modify Window Help

Igra koja je obeležila devedesete, posle dva prilično uspešna nastavka, sprema se da obeleži i ulazak PC igara u 21. vek. Zanimljivo je da je *Infogrames*, začetnik žanra, razvijanje prepustio *Darkworks*-u, novoformiranoj kompaniji bez i jedne jedine igre iza sebe. Trip je u tome što *Darkworks* sačinjavaju „ostaci" firmi *Adeline* i *Delphine Software*, koje će nešto stariji ili upućeniji igrači znati i te kako da poštuju i cene.

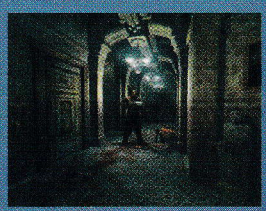


Priča kreće kada „lovac na duhove" Edward Carnby dobija poziv da prouči ukleti dvorac na ostrvu u Americi, poznatom kao Shadow Island. Zajedno sa asistentkinjom Aline, opremljen bakljama i toki-vokijem, kreće u obavljanje još jednog radnog dana. Slično kao u prvom delu, biraćete između kontrolisanja Edward-a ili Aline. Priče koje ih prate se potpuno razlikuju, mada će oba lika biti u kontaktu, a ponekad i naletati jedno na drugo tokom otkrivanja misterije. Znači očekujemo atmosferu videnu u prvom delu, kada se ne zna odakle će izaći protivnik, niti kakvo bi otelotvorenje on mogao predstavljati. To je ujedno i glavna razlika između Alone in the Dark-a i Resident Evil-a, koji u stvari i nema jezovitu atmosferu karakterističnu isključivo za Alone in the Dark, iz prostog razloga što vas u Reziju zombiji saleću na svakom koraku i tako ne





predstavljaju „tajanstvenog" neprijatelja. Veliki deo igre zasnivaće se na upotrebi baklje, jer će izvori svetlosti biti slabi i gubiti se u dugačkim hodnicima ne otrivajući vam šta, ili ko se tamo nalazi... Genijalna zamisao je korišćenje free-look miša, kojim možete pomerati baklju u bilo kom smeru bez menjanja pravca kretanja. To znači da pri bežanju od spodobe (ne mislite valjda da ćete ih ubijati tek tako?) možete mahati bakljom s ciljem da je uplašite, i tako ne osvetljavati put kojim trčite. Ovakvih stvari koje povećavaju atmosferu ima mnogo, uključujući autentične ambijentalne zvuke zahvaljujući ekipi koja ih je snimala odlazeći na groblja, u katedrale i slične lokacije. Pored samog dvorca, igra će obuhvatati predele poput plaže, litica, raznih pećina, kao i čudne uvrnute dimenzije. Većina radova je inspirisana delima Lovkrafta i Gigera, kojima su artisti skicirali bukvalno svaku lokaciju u igri. Veliki trud, značajna unapređenja i ambiciozan tim ljudi koji su za sobom ostavili dela poput Flashback-a, Little Big Adventure ili Another World-a, sigurno će uspeti u svom nastojanju da vam prenesu sve užase straha, paronoje i izolacije koji će vas obuzeti onog momenta kada startujete igru.



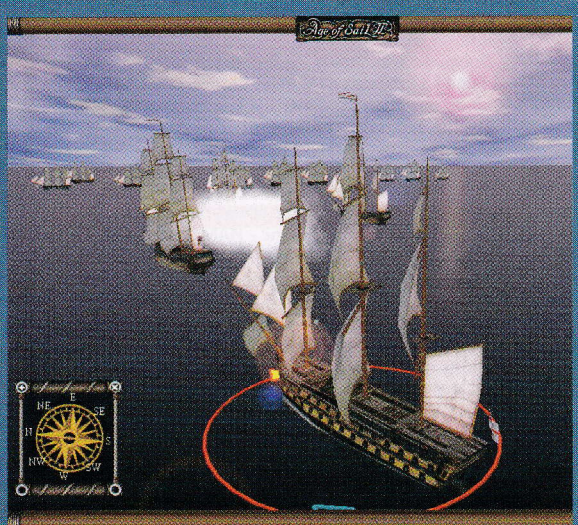
Status: waiting ...

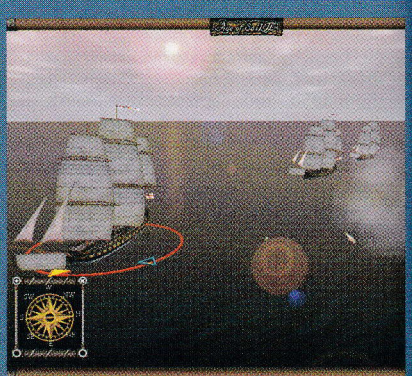
Age of Sail 2

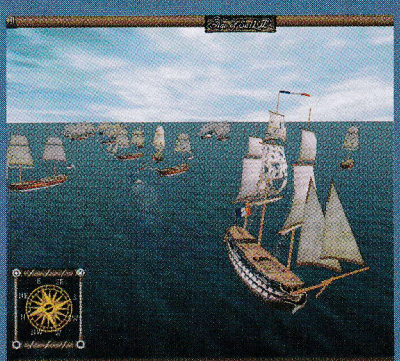
File Edit Preview Modify Window Help

Ruski softverski tim *Akella* radi na nastavku gorenavedene igre za čije izdavanje je zadužen *Talonsoft*. Zanimljivo je da *Akella* istovremeno za *Bethesda*-u razvija Seadogs - piratsku igru jako sličnog, ali i konkurentskog karaktera. Pitanje je da li će neki od ova dva proizvoda, posle par solidnih ostvarenja slične tematike izdatih poslednjih godina, konačno dostići epohalnu popularnost koju je svojevremeno imao Pirates.

Za početak treba najaviti i burno pozdraviti impresivnu grafiku kojom igra odiše. Više od toga, svaki detalj u igri je urađen sa velikom preciznošću, verno odražavajući model svakog broda, zajedno sa sićušnim mornarima koji trčkaraju tamo-amo zaokupljeni svojim poslovima. Ukupno je urađeno 13 klasa brodova, s tim što brodovi u klasi ne izgledaju isto. Oni su i potpuno animirani, pa će, na primer, u zavisnosti od podešenosti jedra i platno menjati svoju formu.







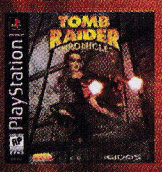
Kontrolisanje jedinica (brodova) vrši se pomoću miša, s tim što se prevlačenjem kursora može odrediti i više njih. Selektovane brodove je moguće postaviti u neku od definisanih taktičkih formacija. Svakoj jedinici odvojeno kontrolišete brzinu, municiju, nišanjenje i druge konfigurabilne elemente - tj. u pitanju će biti prava vrsta mikromenadžmenta za svaki brod ponaosob. Zajedno sa Amerikancima, Francuzima i Britancima, u igri će učestvovati ukupno 11 zemalja. Prilično smo nestrpljivi da za dva-tri meseca ugledamo ovo ostvarenje, koje bi trebalo da privuče celokupnu igračku publiku jer će svojom radnjom (gusarenje, pobune, zarobljavanje brodova, nemogućnost kretanja u susret vetru itd.) zadovoljiti i one najprobirljivije, a kamoli one koji žude da vide zver od 100 topova admirala Nelsona kako prolazi kroz Trafalgar.

Status: waiting ...

MASTER CD

k l u b

-SonyPlaystation-PC-AMIGA-MP3-



OGROMAN IZBOR I UVEK SVEŽI NASLOVI

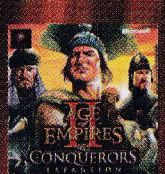
Katalog preuzmite na adresi: http://mastercdklub.tripod.com
ili http://go.to/mastercdklub

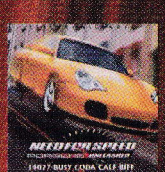
CD naslovi

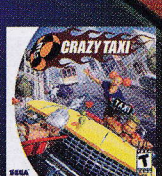
Igre
Uslužni
Enciklopedije
Medicina
Mixevi
MP3 muzika

PlayStation
Dreamcast

Igre
Konzole
Memo karte
DualShock
N-Pal konvertori
I ostala oprema





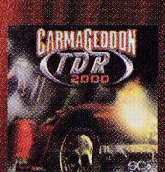


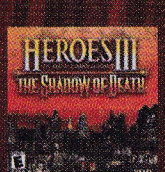
ŠALJEMO POŠTOM

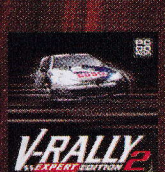
POSEBNE PONUDE:

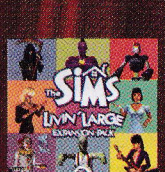
Program za pravljenje MP3 kompilacija
po izboru, i ostale pogodnosti
za CD klubove i igraonice.

KARAOKE - Velik izbor pesama
za kafiće i diskoteke. Tel. (023) 510-395









Dreamcast

PC CD ROM

PlayStation

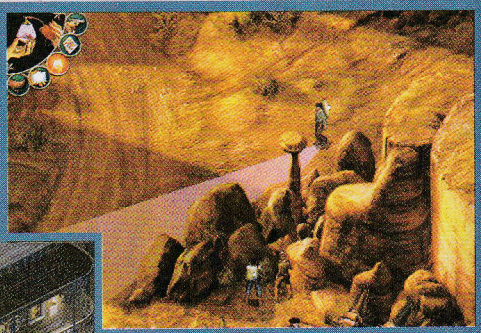
Stevice Jovanovića 18
ZRENJANIN
(023) 38-715
064 128 45 48

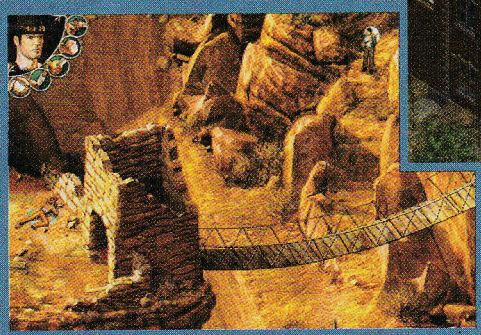
Desprados

File Edit Preview Modify Window Help

Desperados, još jedna igra u ovomesečnom bloku najava čiji će izdavač biti *Infogrames*. Kao što pogađate, radnja je smeštena na Divljem zapadu, gde vaša družina (!) ima za cilj da svrgne vodu bandita El Diabla, inače lošeg momka.

Pored Outlaws-a, nijedno ostvarenje sa tematikom kauboja(ca) i indijanaca, a njihov broj se izražava u jedinicama, nije uspelo da ostvari neki zapaženiji uspeh. Nezavisno od toga, zanimljivo je da Desperados najviše nalikuje na Throne of Darkness, igru čiji ste preview već mogli pročitati u ovoj rubrici. Igrač kontroliše više likova, a suština je u tome da svaki poseduje različite sposobnosti koje možete koristiti za izvršavanje cilja (za poređenje može poslužiti i Commandos). Vi ste lično u ulozi John-a Cooper-a, a u borbi za pravdu pridružiće vam se stručnjak za dinamit





Sam, doktor McCoy, pistolero Kate-O-Hara, kaubojka-kartašica Vixen, bivši zlikovac Sanchez, kao i Mia Jung, Azijka brza na luku i (često otrovnim) strelama, koja pored toga čuva ljubimca - majmuna (čitaj: Sedam veličanstvenih).

Igra obuhvata 24 misije, kroz koje ćete učestvovati u famoznim situacijama koje variraju od pljačke voza do salunskih tuča i sukobljavanja sa zmijama zvečarkama. *Infogrames* obećava pravu western atmosferu, sa autentičnim oružjem, 35 unikatnih neprijatelja, 25 civila i životinja, kao i potpuno raznovrsnim terenom koji nije sastavljen od delova koji se ponavljaju. Grafika je po slikama dosta interesantna, pomalo stripska, ali verujemo da će zajedno sa ostatkom igre ispuniti očekivanja. Interesantno je da će se na Internetu periodično pojavljivati nove misije, koje će igrači biti u prilici da download-uju.

Status: waiting ...

Magic & Mayhem: The Art of Magic

File Edit Preview Modify Window Help

U 7 broju The Gamer-a mogli ste pročitati opis igre Magic & Mayhem, prilično originalnog ostvarenja koje nikad nije ostvarilo zasluženi uspeh. Radilo se o svojevrsnoj strategiji u realnom vremenu, sa glavnim likom koji magijom priziva vojsku sastavljenu od mitskih bića, baca munje i gromove i kreira čarobne objekte. Poenta igre ležala je u osvajanju mana portala preko kojih su se obnavljali poeni potrebni za bacanje magija, ali i u pravilnom izboru magija kombinovanjem pronađenih artifakata.

Prošlo je dve godine, i akcija je prebačena u potpuno 3D okruženje. Ivice mapa su fiksne, tako da nema beskonačnog kruga pri skrolovanju ekrana. Ostala pravila će manje-više biti ista, sa novinama u vidu većeg broja jedinica i magija; jedino će 3D engine omogućavati upotrebu atraktivnijih svetlosnih iživljavanja. U suštini, cela igra je ista, samo prebačena u 3D okruženje: slika vašeg maga označava količinu preostale energije, krug koji opasuje sliku pokazuje rezervu mane, a ikonice poređane u dnu ekrana predstavljaju dostupne magije. Zanimljivo je da *Mythos Games*, tvorac originala (i tvorac X-Com-a), ne učestvuje u kreiranju Magic & Mayhem: The Art of Magic-a, jer je zauzet razvijanjem Freedom Ridge-a (pravog nastavka X-com-a), koju će takođe izdati *Bethesda*. U međuvremenu, rad na ovom projektu je dodeljen *Charybdis*-u. Multiplayer ostaje podržan, dok je pre izdavanja igre ostao da se još malo prodžara kod namenjen kontroli kamere.

Status: waiting ...

Thandor: The Invasion

File Edit Preview Modify Window Help

RTS, ime koje vam sve govori. Ili vas asocira na Command & Conquer ili na Warcraft ili na Dune 2. Da li će Thandor uspeti da se ugura među legende? U velikoj konkurenciji koja predstoji u sledećim mesecima, pogledajmo kojim adutima raspolaže ovo ostvarenje.

Izvođenje je u stilu 3D strategija na koje smo već navikli. Prvi plus donosi kamera koja je potpuno rotabilna. Možete menjati pogled u krugu od nebrojeno mnogo stepeni iz svih položaja i uglova. Ovo omogućava preglednost (komplikovanost?) iz bilo koje situacije, a trebalo bi da njome najlakše ovladaju ljubitelji Homeworld-a. Pominje se realistični 3D engine, u kome nijedan objekat nije zapostavljen. Tako će slučajno drveće u okršaju leteti na sve strane, a rakete praviti rupe u zemlji. Isti ovi objekti predstavljaće prepreke, pa se strateški deo već može nanjušiti. Postavite tenk na vrh brda - domet će mu svakako biti veći od onoga u ravnici. Broj jedinica i građevina predstavlja stepen dvojke - 64. Uz kopnene, pojavljivaće se kako vazdušne tako i pomorske jedinice, što će omogućavati kombinovane napade iz različitih sredina. Naravno, ništa od ovoga vam nije dostupno na samom početku, već preko grane istraživanja (poput one iz Civilization-a) otkrivate nove nauke. Od ovoga će direktno zavisiti i vaš dalji način borbe (vatrena moć, štit, vodene snage... ihaaaaa!!!). Događaji su po najavama prilično nelinearni, dok priču možete pratiti preko video inserata ubačenih između misija. Thandor, koji nas smešta u još jedno futurističko okruženje, očekuje se pre prazničnog slavlja.

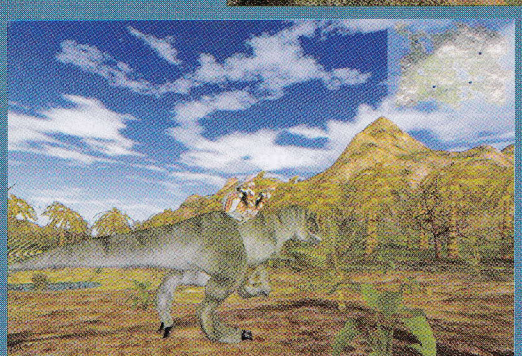
Status: waiting ...

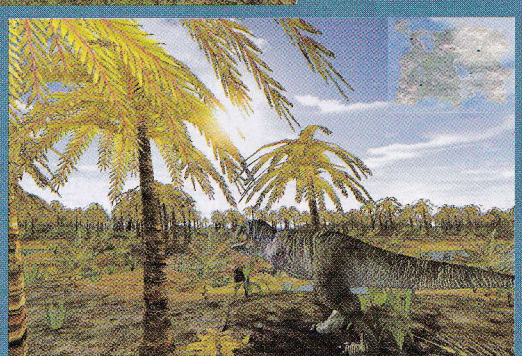
X-Isle

File Edit Preview Modify Window Help

I dok ne izađe Halo, pojavljuju se novi naslovi sa ciljem da iskoriste sličnu tematiku i eventualno prestignu trenutno jednu od najiščekivanijih igara na tržištu PC igara. Kao jedan od izazivača, u ring ulazi *Crytek*, zajedno sa svojim pulenom X-Isleom.

Priča je dosta zanimljiva, da ne kažemo naivna: odjednom, posle mnogo vekova skrivanja, ljudski rod negde na Pacifiku otkriva pet nepoznatih ostrva nastanjenih reptiloidnom vanzemaljskom rasom. UN šalje tim marinaca da izvidi situaciju. Vi ste... hej, polako... vi niste član ovog tima, već jednog drugog, specijalnog, oformljenog za potrebe otkrivanja misterije ostrva, kao i nestanka pomenutih marinaca po njihovom dolasku na zadatu destinaciju.





Crytek engine kojim igra raspolaže predstavlja sintezu do sada najboljih 3D engine-a - tako imamo reflection mapping koji se pojavljuje u *Crotea-m*-ovom Serious Samu, zatim curved surfaces (zakrivljene površine) i volumetric fog (realnu maglu različite gustine i pokretljivosti) viđenim u Q3, kao i bump mapping, reflection mapping i ostale vizuelne efekte koji današnje igre čine onim što jesu. Vrhunac bi trebalo da bude tzv. hierarchical skeletal animation - u prevodu, sve će izgledati jako lepo. Jedan od ciljeva programera je bio i pravljenje različitog okruženja, što na otvorenom prostoru, što u zatvorenom, a pet različitih ostrva je dalo dušu za jedno ovakvo eksperimentisanje. Poput Halo-a, igra je bazirana uglavnom na multiplayeru, mada će single-player misije dobro poslužiti za uvežbavanje akcije. One će biti nelinearne, ponekad zahtevajući i prelaženje više ostrva odjednom. Sa druge strane, multiplayer akcija je zasnovana na brzini i tempu, što će pored uigranosti članova tima predstavljati glavnu kartu za pobedu u X-Isleu. Na žalost, datum izlaska ovog ostvarenja još nije obelodanjen.

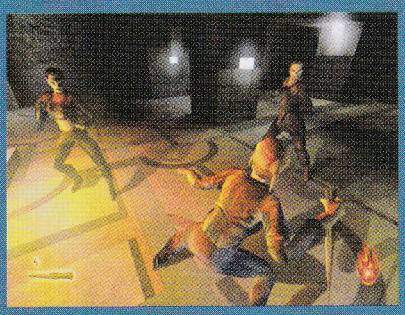
Status: waiting ...

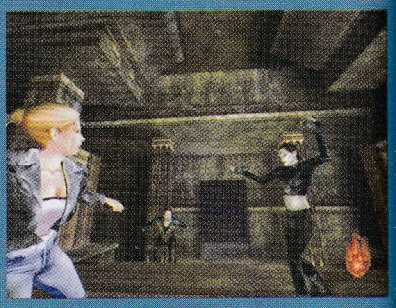
Buffy the Vampire

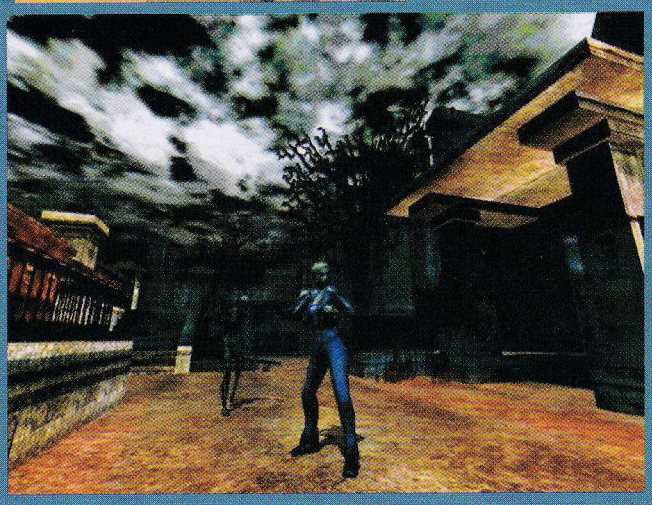
File Edit Preview Modify Window Help

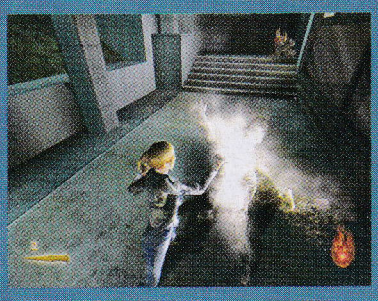
Fox Interactive je još na E3 sajmu govorio o svom ostvarenju baziranom na istoimenoj televizijskoj seriji i filmu, koji su u svetu postigli veliki uspeh. Upravo se u Norveškoj skupljaju potpisi miliona ljudi ogorčenih zbog prekida njenog emitovanja u toj državi. Red bi bio da mi posvetimo desetak redova teksta ovom ostvarenju.

U pitanju je 3D akciona avantura iz trećeg lica. Glavolomke tj. avanturistički problemi su u maniru Resident Evil-a, dok su akcione sekvence i pokreti preuzeti iz serije, tačnije captureovanjem akcija koje su izvodili dubleri samih junaka. Pored standardnog obračunavanja sa neprijateljima (ko je gledao seriju znaće na šta mislim), moguće je iskoristiti i predmete iz okoline. Na primer, razbijanje prozora i puštanje sunčeve svetlosti unutar lokacije, ili ubacivanje svete vodice u pištolj na prskanje. Za sve fanove serije, lep podatak predstavlja činjenica da su u igri prisutni likovi iz sva četiri ciklusa, kao što su Angel, Xander, Willow, Oz i ostala banda. Ni lokacije nisu daleko od originala, pa će Sunnydale Highscholl, the Bronze Nightclub, the Cemetery, Buffy-na kuća itd, biti neke od lokacija na kojima se možete obresti. O broju nivoa i podršci za multiplayer još uvek nema reči. Grafika je prilično lepa, potpuno je 3D renderovana, i posedovaće standardne efekte kao što su izvori svetlosti i (u ovom slučaju neizbežne) magle. Bilo kako bilo, zombiji i vampiri su ono sa čime ćete se najčešće susretati. Ako niste poznavalac serije i ne dajete mnogo značaja potencijalnom hitu, onda predite na preview legende ovog žanra - Alone in the Dark 4.







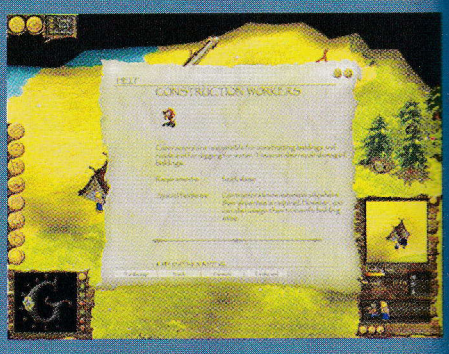


Status: waiting ...

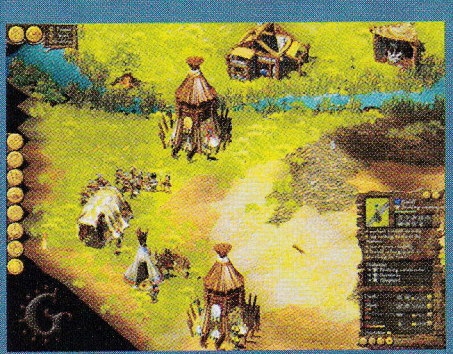
Cultures

File Edit Preview Modify Window Help

Real Time Strategije se vraćaju u modu. Jedna u nizu novog talasa RTS-a je i igra zagonetnog naziva - Cultures. Tradicija se donekle poštuje: tako je Cultures nasledio osobine upravljanja resursima i kojekakvim trgovinsko-menadžmentskim elementima viđenim u dosadašnjim ostvarenjima ovog žanra. Ali tu nije kraj. Ovde će ključ uspeha ležati i u ispunjenju individualnih ciljeva rase koju vodite - Vikinga. U igri će inače sudelovati veliki broj drugih plemena, sve od Indijanaca do Maja. Da, da, znate li da su Vikinzi prvi narod koji je stupio na američko tlo? Pa ipak, istorijska radnja nije u prvom planu. Cilj je, naime, sakupiti delove komete čiji su pad posledom ispratili članovi plemena. A šta je tu novo? Cultures se u principu tretira kao nova generacija RTS igara u kojima ste vi stavljeni u ulogu Boga (vidi opis Zeus-a u ovom broju). Svaki član plemena posedovaće izgrađenu individualnost, uključujući elemente od psihičkog stanja pa do stila oblačenja, boje kose i fizičkih karakteristika zajedno sa izgledom lica. Uz to, svaki lik će imati potrebu da izvodi uobičajene radnje poput spavanja ili ishrane, kao i napretka u poslu, ženidbe, pravljenja dece... (hm, ovoj deo je viđen u igri Beasts&Bumpkins). Za potpuniju zabavu postaraće se jaka grafika i vesela animacija živih ali i neživih objekata na mapi.



Cultures će po do sada viđenom pokrenuti jedan novi pravac strategija u realnom vremenu, kombinujući elemente viđene u Sims-u, ali ne zaostajući u drugim aspektima RTS-ova. Ovo treba da donese novu atmosferu, ponekad veselu, ponekad napetu - a često savršenu, koja će vas pratiti kroz 13 misija, dok ćete zajedno sa protagonistom Bjarnijem otkri-

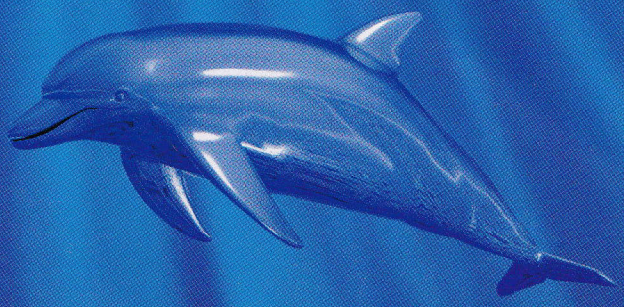


Status: waiting ...

Oslobodite maštu

Belinea

MONITORS BY MAXDATA



Najpopularniji monitori u Evropi.
3 godine garancije!

www.dl.co.yu

Direct Link

011/ 3215 151, Beograd, Jevrejska 32

Belinea

PC

PROGRAMI
IGRE
ENCIKLOPEDIJE
MEDICINA
PROGRAMIRANJE
MULTIMEDIJALNA IZDANJA
KOMPILACIJE PROGRAMA
SIMULACIJE
NAUKA
PUTOVANJA
INTERNET...

ORIGINALNI
PREDNJI I ZADNJI
KOLOR OMOT

SONY

AVANTURE, PLATFORME,
SPORTOVI, VOŽNJE,
SIMULACIJE, PUCAČKE,
STRATEGIJE, EROTIKA...

NA VERBATIM DISKOVIMA

MEMOKARTICE 15.-
KONVERTORI 25.-
DŽOJSTICI 15.-
DUAL SHOCK 50.-
KONZOLE OD 250.-
BEŽIČNI DŽOJSTICI
PIŠTOLJI, VOLANI,
MOVIE CARD,
KABLOVI...

ORIGINALNI
PREDNJI I ZADNJI
KOLOR OMOT

MP3

Izbor za 15 min!

NAJNOVIJA MUZIKA :
DOMAĆA, NARODNA,
STRANA, KLASIČNA,
FILMSKA, DEČIJA

GOTOVE KOMPILACIJE
SNIMANJE PO IZBORU

PROGRAM ZA BIRANJE
MUZIKE SA KATALOGOM:

WWW.GLSOFT.CO.YU
ILI LIČNO U BEOGRADU,
BULEVAR REVOLUCIJE 107
011/423-700

DVD

NOVO!

NAJVEĆI IZBOR
NAJNOVIJIH HITOVA!
MATRIX, MUMMY, METRO,
STIGMATA, BEING JOHN
MALKOVICH, YOU`VE GOT MAIL,
THREE KINGS, THE BLAIR
WITCH PROJECT, THE INSIDER...

USKORO :
MISSION IMPOSSIBLE 2, SOUTH
PARK, THE STORY OF G.I JOE,
PIRATES OF SILICON VALLEY,
RUN LOLA RUN...

VELIKI IZBOR
DVD DISKOVA SA
PREVODOM
IZNAJMLJIVANJE
PRODAJA:
KINESKI DVD 25.-
USA DVD 35.-

VCD

NOVO!

SA PREVODOM
VRHUNSKI KVALITET
DOLBY STEREO
DVD MASTERED
VIDEO CD FILMOVI
ZA KOMPJUTER,
DVD PLAYER, VCD PLAYER,
SONY PLAYSTATION

NAJVEĆI IZBOR
NAJNOVIJIH HITOVA!
DEEP BLUE SEA, THE PATRIOT,
13TH WARRIOR, HOLLOW MAN,
X-MEN, JUMANJI 2, COYOTE UGLY,
THE STORY OF US, BLADE, TAXI,
TAXI 2, HIGHLANDER 4, DISNEY`S
DINOSAURUS, ACTION MAN!...

ORIGINALNI
PREDNJI I ZADNJI
KOLOR OMOT

IZNAJMLJIVANJE,
PRODAJA,
PRESNIMAVANJE,
HARDWARE

MIŠEVI, DŽOJSTICI, FILTERI,
CLEANERI, TASTATURE,
PRAZNI NONAME I VERBATIM
DISKOVI, KUTIJE...

SVI DISKOVI SE
PRODAJU SA LAGERA
- BEZ ČEKANJA!!!

Mi štedimo VAŠE VREME

CD KLUB
GL SOFT

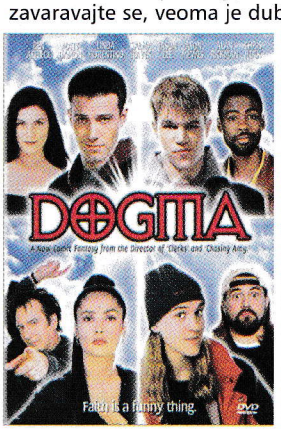
BULEVAR REVOLUCIJE 107
11000 BEOGRAD
011/423-700
WWW.GLSOFT.CO.YU

DVD

Rubrika realizovana uz pomoć CD & DVD kluba ESPRO: 011/3341-247

Dogma

Možda ste zapazili kako u svojim tekstovima obično počinjem od režisera, da bih se potom okrenuo samom filmu. Čemu vodi ovakvo koncipiranje? Pa, recimo da smatram da je potrebno razumeti autora kako bi u potpunosti razumeli delo. U slučaju Kevina Smita, apsolutno je potrebno razumeti ne samo njega, već i njegove prethodne filmove da bi se posvetili „Dogmi" u potpunosti. Šta je dogma? U užem značenju, dogma je religijski aksiom koji se niko ne usuđuje da ospori, niko do, eto, Kevina. Ali pođimo redom: Kevin je odlučio da se od filma do filma bavi jednim po jednim aspektom američkog društva, ne kritikujući ga po svaku cenu, jer, ruku na srce, nije tamo baš sve toliko tragično, predočavajući ga prosečnom američkom gledaocu rečima: „Evo, ovako izgledate u očima posmatrača." Kevin je totalni mainstream, svaka njegova priča ima potpuno logičan sled, ne pribegava po svaku cenu nekim introvertnim pitanjima već se trudi da bude što eksplicitniji, u nedostatku boljeg izraza - pitak, lako dopadljiv, ali ne zavaravajte se, veoma je dubok. Pa ako se u „Clerks-ima" bavio ljudima, u "Mallrats-ima" uzaludnošću tinejdžera i u „Chasing Amy" pitanjima seksa, homofobije i ljubavi - na red svakako dolazi crkva. Dva anđela, Loki i Bartlbi (Mat Damon/Ben Affleck) bliže su da naprave apokalipsu nego što će i sam Nečastivi ikad biti, a sve što treba da urade je da na jedan određeni dan prođu kroz vrata jedne crkve. Loki je bio anđeo osvete, dok je Bartlbi bio anđeo posmatrač, iskompleksiran nedostatkom ingerencija. Pre nekoliko hiljada godina, mortus pijan, Bartlbi je naterao Lokija da se mane svog vatrenog mača, što je ovaj i uradio. Međutim, Bog nikako nije ostao ravnodušan pa ih je proterao na Zemlju, gde se njih dvojica tragično smaraju. Međutim, sumnjivom dojavom, njih dvojica dolaze do saznanja da će se, ako prođu kroz vrata crkve u Nju Džersiju, vratiti u Raj. I šta onda? U toj konstelaciji izgleda da bi poništili volju Božju, poništili Dogmu, te bi u datom trenutku svo postojanje prestalo, nikada ničeg ne bi ni bilo. Neverovatan prilaz i neposrednost komunikacije, kao i gomila komičnih detalja glavni su Kevinov adut, njegov kompromis sa komercijalnim i verovatno jedini način da mu se odobravaju sredstva za stvari koje samo njemu mogu da padnu na pamet. Međutim, u svakom pogledu njegova dela ostaju deo celine koju on drži na okupu pojavljujući se lično u svakom svom filmu u istoj ulozi Tihog Boba, večito u tandemu sa hormonalno poremećenim Jay-om koji ne zatvara usta, te se na njih dvojicu može gledati kao na R2D2 i C3PO koji samo prisustvuju tuđim avanturama. Komentar: maestralno.

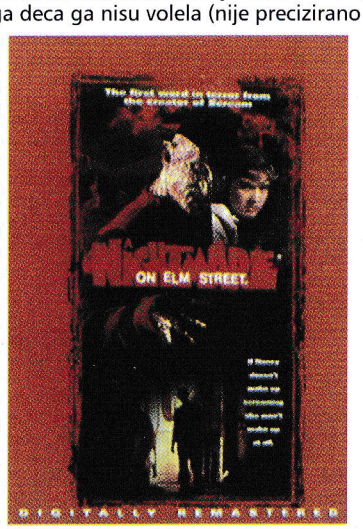


Star Trek VIII: Firts Contact

...ili doživljaji svemirske bulumente po ko zna koji put. Početkom 90-tih, nekima se možda i učinilo da je vrisnuo auspuh na USS Enterprise-u, te da za čitav eon njihove nazovi-istraživačke misije oni nisu otkrili ništa epohalnije od toga da ima života i na drugim planetama i da ne vole svi Zemljane koliko mi volimo sami sebe. Verovatno najbitniji događaj u celokupnom „Star Trek" serijalu je promena kompletnog kastinga koja je vratila onaj početnički entuzijazam i preko potrebnu svežinu. Preuzevši kompletnu ekipu TV serije „Star Trek", lukavi producenti setili su se kako da dovuku decu nazad u bioskope da vide isto što su njihovi roditelji gledali kao deca. Filozofija „ako ne znaš šta ćeš, a ti recikliraj" podseća na momenat kada Homer Simpson pita svog brata zašto se ovaj maltretira patentirajući izume kada može da uzme neki postojeći proizvod i samo ugura sat unutra. Dobro pitanje, ali režiser Jonathan Frakes (takođe u ulozi kapetana Rajkera) dobro zna da ako putujete svemirom stvari će vam se dešavati, hteli vi to ili ne. U ovom putešestviju konkretno, junaci će morati da putuju nazad (a ovamo kao istražitelji) ali kroz vreme, da spreče zlu rasu Borgova da asimiliraju populus našeg doma, od milošte zvanog Zemlja. Asimilacija Borgova sastoji se u tome da vam nabudže neki laser na oko koji neverovatno sliči onom Žan-Klodovom iz „Univerzalnog vojnika" pa da slepo i bez pogovora izvršavate naredbe Borg kraljice, tj. da idete i da asimilirate dalje. Dosta hermetičan život tih Borgova, ali dobro, šta mi ne-Borgovi pametnije imamo da ponudimo? Možda se tu i krije esencijalno pitanje filma, ako isto uopšte i postoji. Ipak, kolonizatoru se moramo odupreti svim raspoloživim snagama, a čini se da je najveći adut neverovatna karizma Patrika Stjuarta u ulozi Žan-Luk Pikarda (nešto kao Jul Briner u kosmosu), na čijim se leđima našlo teško breme prošlosti, glavna palica Enterprajza. U svakom slučaju, dva neverovatna sata i lep način da objasnite sebi zašto ste bacili pare na DVD-ROM jer ovakvi detalji ne izlaze na VHS-u.

A Nightmare on Elm Street Paket

Nekako, kao prve asocijacije na davnu 1984., iz mraka bauljaju dve spodobe: prva je Vučko, simbol Unezverijade u Sarajevu, definitivno i morbidniji i strašniji od strašila koje je u ovom tekstu zavedeno pod rednim brojem 2, a to je Fredi Kruger. U stvari, mrtva trka. Ako smo postigli kvorum, da glasamo? Možda nekom drugom prilikom, ovaj put sam se malo preozbiljno shvatio pa ću po pravilu službe da se više bavim filmskom kritikom, a malo manje svojim refleksijama. Priznajem, nikada nisam bio poštovalac horor kulture, nekako sam smatrao da dobar Dark triler može da bude daleko strašniji od raznoraznih babaroga koje sekirama seku glave momcima iz obezbeđenja koledža i razgolićenim plavušama koje u datim trenucima puštaju krike koji subliminalno razdiru hipotalamus auditorijuma do guše u kokicama, ali da se ne lažemo, Fredi je neizostavni deo holivudske antologije, gotovo mitski lik. A postao je takav zahvaljujući njegovom idejnom ocu i spiritus movensu Teen- Horror-a, Wes-u Craven-u. To je, naime, lik koji se nimalo ne šali sa poverenim mu budžetima i nikako ne gubi pare; naprotiv, stub je oslonac američke bioskopske ekonomije. Biću slobodan da citiram Tarantina iz filma „Four Rooms": "That's a loota f****n' asses in a lotta f****n' seats." Enivej, za neupućene, ako postoje takvi, Fredi je babaroga koja vas napada dok spavate pa se dešavanja iz vaših snova odražavaju na javu, što bi reklo: ako vas poseče u snu to je to, ako vas ubije u snu, ne polažite mnogo nade da ćete se probuditi živi. Rođen od majke opatice koje je greškom bila zaključana u ludnici gde su je, pukim slučajem, silovali ludaci, mali Fredi je rastao u ulici Brestova bez oca i druga deca ga nisu volela (nije precizirano da li je imao pantalone), te tradicionalno zli očuh u izvedbi neprevaziđene horor ikone Alisa Kupera (u 6. delu) koji ga je maltretirao i zlostavljao. Za nekoga ko je imao podjednako teško detinjstvo u životu preostaju samo dve mogućnosti: ili da postane šalterski službenik u opštini Stari Grad, ili da postane karakondžula koja opstruira poštenu inteligenciju pri krmeljanju. A zašto baš ulica Brestova? E zato što su pošteni građani nastanjeni u pomenutoj ulici (u daljem tekstu: Brestova) jednog sunčanog dana natrpali Fredija u furunu sličnu onoj u kojoj Bili Piton poseduje 30%, pa je on odlučio da im, kada dođe vreme za to, potamani potomstvo. Rukavicom. Sad ozbiljno, pored Craven-a i Roberta Engluda (F. Kruger) serijalom su prodefilovali Johnny Depp (kome je to bila prva uloga na vellikom platnu), pa Larry Fishburne i naravno, neuništiva Nancy, Heather Langenkamp. Opšta zamerka serijalu je da, kako je odmicao, Fredi je postajao sve suroviji a nekako neizbežno i smešniji, što je kulminiralo u 6. delu kada je on zapravo lik iz Nintendo igrice, te jaše na metli, što više podseća na „Svrabišu i češka" nego na horor film. I ubijaše ga, i kidaše na komade, i polivaše svetom vodicom, i iz nastavka u nastavak, priča je postajala sve neubedljivija (doduše uz vidan tehnički pomak): te mrtav, te nije mrtav, da je Wes-u već puk'o film pa je pribegao jedinoj logičnoj završnici: sve je bilo fol, glumci iz serijala su predstavljeni u stvarnom životu, a Fredi se pojavljuje u zbilji (sedmi deo - „Wes Craven's New Nightmare", 1994.) potpuno promenjenog imidža, u kašmirskom kaputu, i vrlo realnog izgleda. Maestralno odigran rediteljski potez, koji je uveo publiku u novi Wes-ov serijal „Scream-ova" i stavio tačku na sagu dugu punih 10 godina. U paketu remasterovanih filmova krije se i interaktvni CD napravljen da izbabarogiše one koji se nisu dovoljno naježili gledajući svih 7 delova. Dosta ozbiljan paket vredan pohvala, iako se možda iz teksta dalo zaključiti drugačije. E, da, ima i treća spodoba: Van Halen u helankama u spotu za „Jump"! U stvari, ima i Boy George. Bila, ne ponovila se ta grdna 1984.



Pisma čitalaca

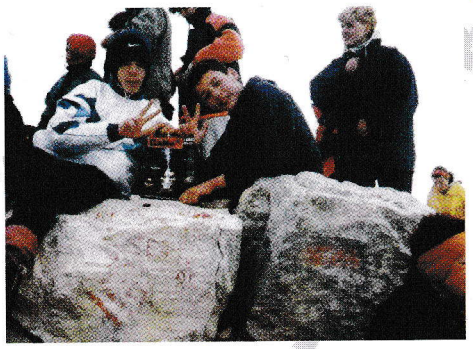
Priredio: Saša Pantelić

Dragi moji čitaoci

pišem vam po ko zna koji put u nadi da ćete pročitati moje pismo. Ne moram vam reći da ste najbolji čitaoci koje jedan časopis može imati jer to znate i sami. Sviđaju mi se rubrike 1), 2), 3)... a ne sviđaju 1), 2), 3)...

Tako bi otprilike izgleda urednička verzija većine vaših pisama. Vidite da je teško napisati i jedno obično pismo a da bude originalno. Zamislite kako je tek uređivati časopis. Sve je to lepo i volimo i mi vas:))) ali, gde je tu konkretna ideja? OK, bilo je par predloga za nove rubrike ali prilično uopštenih. Ako imate ideju slobodno je razradite do kraja. Budite konkretniji sa manama i vrlinama. Vaše predloge razmatramo vrlo ozbiljno, neke usvajamo odmah (što možete videti već u ovom broju) a za neke je potrebno više vremena. Mnogo pitanja, primedbi i predloga se odnosi na konzole. Da se ne bih ponavljao više puta u daljem tekstu, pogledajte rezultate ankete koje objavljujemo u ovom broju, a odnose se na vaše želje po pitanju obima tekstova za pomenute. U skladu sa njima se mogu očekivati izvesne promene u Gamer-u ali za to je potrebno malo vremena da bi ih kvalitetno odradili.

P.S. Pisma pristigla za ovaj broj su nešto bolja i konkretnija, pa samo tako nastavite. Zbog velikog broja pristiglih pisama bili smo prinuđeni da ih skraćujemo i nadamo se da smo to izveli na najbezbolniji mogući način izbacujući pohvale koje ste nam uputili. Za one koji ne znaju, autora pisma meseca nagrađujemo sa CD-om.



Pismo meseca

Mirković Mirko i Matković Aleksandar

Zbog nešto duže prepiske njihova pisma će biti prepričana. Ovi momci se bave jednim lepim i interesantnim sportom, a to je planinarenje. Verovatno se pitate kakve to veze ima sa Gamer-om. Pa, u ovom slučaju ima i to velike. Ovog leta su u akciju "osvajanja" Durmitora krenuli propisno naoružani. Tajno oružje im je bio Gamer. Tako se zahvaljujući našim čitaocima THe GaMer našao na nekoliko planinskih vrhova među kojima je i Bobotov kuk (2523m) o čemu svedoče i slike. Nije bilo lako, a u nekim trenucima je malo falilo da vetar oduva naše junake:) Kažu da im je pored čitanja Gamera na tim visinama najveće uživanje bilo sankanje usred leta dok su se njihovi drugari "kuvali" na 35 stepeni (u hladu, naravno). Doduše, nije im smetalo ni penjanje na Devojku (bezobraznici jedni, sram vas bilo šta ste pomislili, to je jedan od vrhova Durmitora).

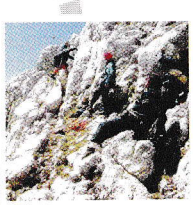
Drago nam je zbog uspeha naših čitalaca, pa nam ostaje da se nadamo da će se, jednog dana, Gamer uz njihovu pomoć naći i na Mont Everestu (šta da vam kažem momci, obećali ste, sad nema povlačenja:).

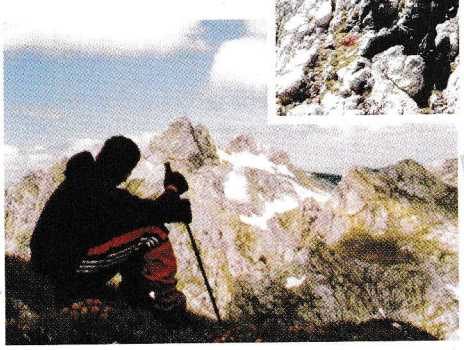
Suknović Dušan

Pozdrav redakciji GaMe®-a. Ćao komšije. Čitam vas od drugog broja i mogao bih da vas hvalim i hvalim, ali neću jer i vi i ja znamo koliko ste dobritako da ću odmah preći na primedbe (nek vas drugi hvale i za mene). List poslednjih nekoliko brojeva stagnira i takav je sasvim dobar, ali bi mogli da ga reorganizujete (da ga osvežite).

1. Ako niste znali. Najzanimljivija rubrika. Mogli bi ste da je proširite. 2. WWW iliti Web i Važne sitnice. Stavite pozadi sa hardware-om. 3. Šalu na stranu. Umesto pisma meseca (koje prebacite u pisma čitalaca) stavite nešto drugo. 4. Male tajne. Prebacite na zadnje dve strane umesto reklama (gde su ranije bile). 5. Na zapadu nešto novo. Ovde imam malo veću zamerku. Kada čitam tekstove iz ove rubrike brzo me smore. Mnogo bi bolje bilo da nas sa dve-tri sličice i 5-6 rečenica samo ukratko obavestite o nadolazećim igricama i pritom povećate broj igrica (možete da ubacite i igre za Sony i Dreamcast). 6. DVD. Proširite i stavite takođe pozadi pre malih tajni. 7. Poster. Mogli bi ste da ubacite veći, na četiri strane, ne samo kao kalendar za Novu Godinu. 8. Loading. Kumim vas bogom, kad već nećete da povećate broj opisa za PSX povećajte makar ovu rubriku.

E sad. Imam jednu tešku





zamerku. U broju 18 predstavljen je novi logo. I meni se takođe više svideo stari, ali novi zaista nije toliko loš da treba da bude zaboravljen. Mogli bi ste da ga stavite makar kod broja stranice (za hardware ili PSX). I još nešto. Imam komentar na pismo meseca iz 23. broja Gamer-a u kome je zastupljena teorija da su reklame iz PreCiz-a grozne. Ja se ne slažem sa tom teorijom i nalazim da su veoma inspirativne i čak se usuđujem da ih predložim za poster, jer ljudsko telo je ipak lepo, zar ne?

P.S. Kod mene prednjači ona sa iguanom, a kod vas?

Toliko od mene. Nisam vam pisao pre pa se dosta toga nakupilo. Samo tako nastavite.

ODGOVOR:

Trudimo se da osvežimo časopis, a prve rezultate možete videti već u ovom broju. Raspored rubrika u Gamer-u nije strogo tematski već je i u funkciji razbijanja blokova tekstova sličnog sadržaja. Smatramo da je tako interesantnije prelistavanje i čitanje (da vas ne smori). U rubrici "Na zapadu nešto novo" se trudimo da najavimo igre koje "obećavaju". Takvih igara nema baš previše, a bilo bi besmisleno trošiti prostor na igre koje će brzo biti zaboravljene. Logo je logo. Nema smisla mešati ih. Ljudsko telo je lepo i tu se svi slažemo, ali GaMer je GaMer, a Playboy je Playboy.

Vasiljević Marija

Cao. Ovo mi je prvi put da vam pišem. Nadam se da će Vam moji predlozi biti od koristi. Veoma sam se razočarala kada u 24. broju nisam zatekla poster. Nadam se da će ih u ostalim brojevima biti. Predlog za poster, da u svakom broju bude po jedan deo, tako da npr. posle 4 broja možemo da sklopimo jedan ogroman. Smanjite opis Sony igrica. Proširite "Šalu na stranu" i "DVD". Meni se ne dopada da kada otvorim Gamer vidim u PreCiz-u sliku neke "tete". Mislite o tome da vaš časopis čita i nežniji pol. Zato bi ste mogli da ubacite sliku nekog "čike". Nemam više zamerki. Sve ostalo je super.

P.S. Pozdrav za Biljanu Radivojević!

ODGOVOR:

Na žalost postera nema ni u ovom broju zbog velikog broja izuzetno dobrih igara. Čim bude mesta eto i postera. Predlog je zanimljiv ali bi to više ličilo na foto tapet. Razmislićemo. Poslednja kritika je bila novost za nas. Bili smo uvereni da čitateljkama smetaju izazovno obučene "tete", kad... Znači, problem je u tome ko je na slici. Mi nećemo ubacivati slike ni "teta" ni "čika", a ako neko od oglašivača ispuni vašu želju, eto vama radosti:)

Čairović Miloš

Pozdrav redakciji, pišem prvi put u nadi da ćete ga naći među gomilom pristiglih pisama. Kupujem vaš časopis od 12. broja i čim sam ga kupio osetio sam kvalitet papira, samo tako nastavite.

Vaš časopis ima puno vrlina ali i po koju manu. Nisu vam tačne zahtevnosti za svaku igru. U prethodnom broju ste ocrnili, urnisali... Metal Gear Solid, igra je fenomenalna, doduše sa ne tako dobrom grafikom... Kada će izaći Commandos 2, mislim kada će doći na naše prostore? Igre koje opisujete su fenomenalne, mada treba smanjiti broj opisa za Sony. Puno pozdrava od Miloša iz Smedereva!

ODGOVOR:

Vidi, našli smo ga:) Problem zahtevnosti smo objasnili u odgovoru na prošlo Pismo meseca. Metal Gear Solid. Uh, koliko se frke diglo oko toga. Kao prvo, ocena 66% nije toliko loša. Drugo, MGS je odlična igra na Sony-ju. Ali, Sony košta par stotina maraka a PC par hiljada. Besmisleno je praviti konverziju koja će izgledati isto kao original. Ako hoću baš takvu igru uzeću Bleem! Trebalo je više pažnje obratiti na specifičnosti PC-a (kontrola lika i grafika pre svega). Ipak, možda je pravilnije bilo reći da je MGS razočarenje meseca. Najave igara koje stižu u sledećem mesecu potražite u rubrici Ako Niste Znali... (to bi trebalo da postane stalan deo te rubrike). Na našim prostorima će se (verovatno) pojaviti odmah posle toga, možda čak i pre:)

Ilić Igor

Dragi Gamer-u, mogao bih da vam pišem hvalospeve dok sedim ispred pokvarenog monitora, razbijenog štampača i "da bog sačuva" kućišta, ali onda moje pismo ne bi bilo objavljeno (da, da priznajem, objavljujete uglavnom kritičare). Vaš sam verni čitalac od 1. broja i "Heart of Darkness"-a (možda ste to hteli da znate), ali da ne smaram, odnosno da pređem na stvar (na kritike):

1. Cena vam je vrlo visoka i nikad se ne zna da li će biti poskupljenja u sledećem broju (kad kupujem Gamer nosim po 150 din.). 2. Previše opisa za Sony (igračka je prošlost). 3. U broju 23. obećali ste veliko iznenađenje... šta je to? 4. Promenili ste adresu!!! Ma, šalim se (za priglupe).

Hm... Ništa više. A sada predlozi:

P1) Ideja sa CD-om je odlična! P2) poster bi mogao da se pojavi usvakom broju, s obzirom na cenu. P3) Povećajte (pooštrite) kriterijum za igrice, nijedna ne zaslužuje ocenu 97% (makar to bio i Q3A). P4) Hardware-a ima taman dovoljno, ni puno ni malo. P5) Proverite na sopstvenim comp-ovima koliki je minimum/optimum. P6) Vodič.

I pitanja:

P1) Hoće li uskoro (ikad) izaći SANITARIUM 2 (Mmmm... Sanitarium)? P2) Možete li negde da napišite koje igre mogu da se igraju bez CD-a (ovo je trebao da bude predlog ali sam se tek sad setio).

I pri kraju, odgovor Totić Nemanji:

Uzmeš vagon i odeš dokle te odvede (razumeš šta hoću da kažem). Potom se pomeriš korak unapred i naći ćeš se sa druge strane vagona. Okreneš se prema vagonu i pogledaš levo gore (pod uglom od oko 80 stepeni) i videćeš... nešto. Uzmeš to... nešto i upotrebiš ga na onom s... ovaj, skretnici. Okreneš skretnicu i uspeo si. I nećeš probiti vrata, ona će se... ma, otkrij sam. I nema na čemu (ako slučajno kažeš hvala). To je sve.

ODGOVOR:

Ha, konačno priznajete da ne forsiramo šlihtare:). 1. Ako je cena visoka slobodno kupite neki drugi časopis koji ima 100 strana u punom koloru a jeftiniji je:))) Gamer nije menjao cenu već 4 meseca što je u ovoj zemlji retkost. Sa druge strane priznajete da nosite po 150 din, što znači da ste spremni toliko i da platite a to opet znači smatrate da vredimo toliko. 3. Iznenađenje ne bi bilo iznenađenje kada bi vam otkrili o čemu se radi. P2. Postera će biti (skoro) uvek. P3. Kriterijum smo počeli da pooštravamo od prošlog broja (najbolje se vidi na primeru Metal Gear Solida:). P5. Teško je na mašinama tima PIII na 700 MHz sa GeForce-om proveriti minimum koji je potreban za igru. P6. Stiže i Vodič za igru Dracula Resurection (str74). Za dalje vodiče nam se havite sa predlozima. Proveravajte u rubrici Ako Niste Znali... PI2. Krekovi za igranje bez CD-ova se mogu naći na Mreži za dosta igara. Na kraju, zahvaljujemo ti na pomoći u naše i u Nemanjino ime.

Srećković Miloš

Pozdrav svima iz redakcije Gamera! Ne bih hteo da vas hvalim zato što ste najbolji na svetu. Da pređemo na stvar (primedbe i predloge):

1. Čim otvorim Gamer vidim oglase! Ako izbacite strane sa oglasima smanjuje se broj strana, ali zato i cena što bi i drugima odgovaralo. 2. Svako ko kupuje ovaj časopis, najviše ga zanimaju igre. Ja sam jedan od takvih i moram da okrenem 30 strana da bi naišao na prvi opis. 3. Proširite rubriku Šalu na stranu. Većina čitalaca to voli. 4. Zauzimate previše prostora ukrašavajući rubriku Male tajne raznim slikama igara. Isti je slučaj kao i kod rubrike Pisma čitalaca, koja bi trebalo da se proširi. 5. Stavite malo više opisa za Sony, a manje za Dreamcast. 6. Zašto igra meseca mora da bude na tri meseca, a neke obične na jednu, ponekad i pola. 7. Rubrika Loading mi se mnogo dopada, ali mislim da treba da se malo smanji. 8. Stavljate previše strana za hardware (15 strana)! Smanjite je što pre. Mnogima se to ne sviđa. Moj predlog je da ubacite u svaki broj po jedan mali katalog za one koje to zanima. 9. Ubacite rubriku stare igre za one koji nemaju velike konfiguracije. 10. Izbacite rubriku o internetu. Većina čitalaca kupuje ovaj časopis zbog igara.

To bi bilo sve. Nadam se da se niste naljutili zbog svih ovih primedbi (ukupno 10). Još jednom pozdrav svima i želim vam mnogo više sreće u daljem radu.

ODGOVOR:

1. Potpuno pogrešno. Oglasi se plaćaju a to znači: Što više oglasa to jeftiniji časopis! 2, 8, 10. Gamer je ča-

Pisma čitalaca

sopis o igrama, ali je lepo razbiti monotoniju i ponuditi još neke zanimljive informacije. Većina čitalaca nema novac da kupuje više časopisa a želeli bi da budu obavešteni o događanjima u svetu visoke tehnologije. 3. Videćemo. 4. Trudimo se da prednost damo kvalitetu a ne kvantitetu, pa je ponekad lepa slika u prednosti nad neoriginalnim i neinformativnim pismom. 6. Ne mora ali je logično da više pažnje posvetimo dobrim igrama. 7. ??? 9. Retro, retro i retro! I naravno da se ne ljutimo.

Kostić Petar

Pozdrav The Game®-u. Pišem vam prvi put u svom (i Gamer-ovom) životu. Postojite (samo) tri godine, a mnogo ste bolji (i lepši) od svih drugih časopisa u Jugoslaviji. Verovatno sam milioniti obožavalac koji vam piše da imate divan kvalitet papira i odličan štampač (mislim na slike). Pored toga što ste prvi u kosmosu, ipak niste savršeni. Sada ću vam dati uputstvo kako da postanete savršeni:

1. Mislim da bi trebalo da stavljate zanimljivije screen-ove u opise igara. Nikog ja ne krivim za to, ali ipak ima nekih mana. Na primer, u prošlom broju ste u opisu Baldur's Gate II stavili dve skoro iste slike. 2. Ja ne znam kako čitaoci gledaju na WWW iliti Web ali mislim da joj mesto nije u ovom časopisu i da je malo dosadna. No, ako pogrešno razmišljam, ostavite je. 3. U svakom novijem broju vidim da naslove sve više pišete nekim standardnim fontom (bold - trula višnja). Dajte malo ljudi, stavite neki šareniji naslov u skladu sa igrom. 4. Dobro bi došla (ako nije suviše skupo i komplikovano) promena dizajna Gamer-a. Naravno, nije da mi ovaj dizajn nije lep, nego onako. 5. Da li razmišljate o tome da ubacite rubriku loading za PC ili da proširite rubriku Na zapadu nešto novo. 6. Inače sve ostale rubrike su odlične i ne treba da se menjaju. Pogotovo mi se sviđa GM kutak i svaka čast Ranku Trifkoviću (ja mu verujem). 7. Da li možete da mi objasnite da li, kako i pošto mogu da kupim još 64Mb RAM-a (ovo ne spada u uputstvo za savršenstvo).

I na kraju zahvaljujem unapred redakciji i Saši Panteliću na odgovoru. Ostanite najbolji i ne padajte nisko (jer ćete se povrediti). Ja sam srećan čovek što postoji Game®.

ODGOVOR:

1. Screen-ovi uvek mogu biti bolji, a što se tiče sličnih slika, obično postoji dobar razlog za to (npr. neki efekat, izgled pre i posle nečega itd); 3. Važi; 4. O nekoj većoj promeni dizajna se za sada ne razmišlja, što ne znači da neki delovi neće biti redizajnirani; 5. Loadinga za PC neće biti jer opisujemo sve igre vredne pažnje koje se pojave na našem tržištu; 7. Zloban odgovor bi bio: Možeš, u prodavnici. Ali, mi nismo zli. Za detaljniji (i tačniji) odgovor na tvoje pitanje bi morali da znamo koju konfiguraciju imaš. Ukratko, memorija uvek dobro dođe. Proveri koja ti memorija treba (EDO, SDRAM-66, 100, 133) i obrati se nekom od prodavaca. Cena se stalno menja. Poželjno bi bilo da poneseš svoj računar i da na licu mesta isprobaš kako se nova memorija "slaže" sa ostatkom tvoje konfiguracije, ili da se dogovoriš sa prodavcem o mogućnosti zamene za neku drugu u slučaju problema ove vrste koji su prilično česti.

Ubuduće izbegavajte razna zahvaljivanja i pohvale uredniku Pisma čitalaca, jer će takav gest biti shvaćen kao pokušaj dodvoravanja i biće sankcionisan (kritike su, naravno, dozvoljene).

Jovanović Marko

Nadam se da ćete objaviti ovo pismo, s obzirom da vam pišem 16. put! Dobro, da pređemo na stvar! Gamer je strava, ali ipak imam nekoliko zamerki: 1. Sony Playstation! Zašto ga već jednom ne izbacite? Zastareo je, a grafika je ODVRATNA! 2. Zašto za svaki predlog čitalaca kažete da ćete uraditi ono što je predložio, a vi ne uradite ništa? 3. Apsolutno se slažem sa Jović Markom! Taj Miša Jovanović iz Batajnice je dobio punooo nagrada: 12 CD-ova, Genius MaxFire, sto od VeaComp-a i volan! 4. Za ime sveta, smanjite reklame (samo nemojte izbaciti PreCiz-ove)! Zar vi ne shvatate da u stvari imate samo 71 stranu? Ako tako nastavite, ja prelazim na Svet Kompjutera ili Kompjuterske Igre. 5. Cena! Za 71 stranu 95 dinara je puno! Nakon ovih kritika, slede predlozi: 1. Proširite rubrike Šalu na stranu i Pisma čitalaca. 2. Zašto kao prvu nagradu ne stavite neki volan, 3D kartu... Što se tiče ostalog, rekao bih samo jednu stvar: Ne slušajte Biljanu Radivojević i živeo PreCiz!!

P.S. Molim vas da mi na 3, 4. i 5. kritiku ne odgovorite gluposti tipa: "Šta da radimo, slučajno smo ga izvukli" ili "cenu i broj reklama ne određujemo mi".

ODGOVOR:

1. Jeste. Grafika na Sony PlayStation-u je zastarela. Ali, Sony2 nije još došao, DreamCast još nije zaživeo, tako da je pored PC-a to jedina masovna konzolna zanimacija kod nas. 2. Ko to kaže? Tražili ste vodič, stigao je, čim prođe božićna navala igara biće još rubrika, precizniji minimum, biće i postera... Za mnoge ideje je potrebno vreme da bi se realizovale. 3. Ja samo mogu da vam kažem: Miša Jovanović je jedan srećković kakvog nema!! Sada ste u prilici i da pročitate njegovo pismo. 4, 5. Kada budemo imali 50 strana reklama imaćemo 200 strana. Pročitajte i odgovore ostalim čitaocima. Predlozi: 1. Videćemo (eto, nisam rekao biće:)) 2. Nagrade ne biramo mi već sponzori. Ako vas čuju...

Vladimir iz Vrbasa

Poštovana redakcijo! Zovem se Vladimir, imam 19 godina i pišem vam po 4. put. Gamer čitam od prvog broja i naravno da mi je drago što je on zaista bolji iz broja u broj. Ipak neke negativne stvari nisu eliminisane pa bih na njih skrenuo pažnju. Dakle: 1. Svaka čast za zaista razumnu cenu časopisa. Sadašnja cena je daleko konkurentnija nego kod drugih časopisa na ovu tematiku, jedino biste mogli da promenite koričenje, tako da bude nalik na ono u PC Gameru i drugim stranim časopisima. 2. Lepo je što se rubrika RETRO i poster često pojavljuju u zadnje vreme, ali da li biste mogli da ih ustalite? Mislim da nije neka oskudica u ovim oblastima. 3. Sistem ocenjivanja je nerealan. Čitajući stranu i domaću štampu zaključio sam da bi bilo mnogo bolje da kategorije zvuk i muzika spojite u jednu (ZVUK) jer se dešava da igra uopšte nema muziku. Ostali elementi koji ulaze u ocenu su OK, jedino biste mogli da zamenite rogobatni termin igrivost za KONTROLE (koliko sam razumeo IGRIVOST podrazumeva baš ovo). Mnogi opisi nisu dobro urađeni, recimo Metal Gear Solid u poslednjem broju. Stekao sam utisak da čovek koji je opisivao namerno ponižava samo zato što je idealna za igranje na džojpedu. Koliko se sećam FF VIII nije bio u bljak kutku zbog zaista neophodne podrške za miša ili niske rezolucije (MGS bar nema problema sa ovim). Subjektivnost mora da postoji, ali je ovo zaista previše. 4. Povećajte broj DC opisa. Nije da planiram da kupim konzolu, ali je zaista lepo videti tako atraktivne igre. 5. Počnite rubriku o emulatorima za koje vlada veliko interesovanje. Verujem da imate nekoga u redakciji ko se malo bolje razume u ovu tematiku, a ako ne možda sam ja vaš čovek:)) Eto toliko od mene. Nije bitno da li će ovo pismo biti objavljeno ili ne ali bilo bi mi drago da pažljivo razmotrite ove sugestije. Mnogo sreće u daljem radu!

ODGOVOR:

Promena koričenja bi isključila mogućnost objavljivanja postera u ovom obliku. Sistem ocenjivanja je već promenjen. Što se tiče MGS pogledaj i odgovore na druga pisma sa ovom temom.

Nikola

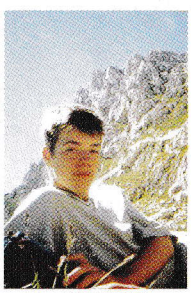
Dragi uredniče, šaljem ti ovo pismo sa željom da bude pročitano (TO ozbiljno mislim!). Radujte se jer ću ovoga puta samo da zameram. Kao prvo, objavljujete pisma nekih šlihtara koji ne govore ništa do "najbolji ste" itd. Znam da pohvale svima prijaju ali to počinje da me nervira. Drugo, autori su suviše subjektivni. Kad to kažem, mislim da igru koja ima potencijala oni naprosto oduvaju. To je nezasluženo i apsurdno. Onda reklame! Otvorim časopis reklame, završim reklame. Tu nema nikakvih opravdanja jer index oglašivača objavljujete sami. Vaši minimumi i optimumi su često nerealni, ali to se retko dešava. Što se tiče Biljane Radivojević, ona bi htela da časopis bude posvećen PS-u, i kaže da igra bez varanja nije igra. Izbegavam varanja svih vrsta i gadim se takvih komentara. Ko je to pismo proglasio najboljim kad je u rubrici u tom broju bilo boljih??? E, sada lepša strana medalje. Autori su ponekad veoma duhoviti u opisivanju tekstova. Hardware rubrika je bez mana kao i GM-rubrika. Što se tiče GM rubrike imam par predloga. Prvo, da je povećate za jednu stranu i tu opisujete prastare FRP-ove (Pool of Radiance, Champions of Krynn, Eye of the Beholder...). Mogli biste da opišete nekog zmaja kao vrstu, kao i da objavite sliku autora. Pored standarnog teksta mogli biste da ubacite jedan gde opisujete klase (warrior, barbarian, mage, dark elf), gde biste takođe za primer koristili poznate face kao što su Konan, Gandalf, Drizzt Do'Urden itd. Iznoguda da pohvalite, neka i dalje pokušava da postane urednik umesto urednika. Drago mi je što ste realno ocenili fantastični Baldurs Gate 2, ali da vas pitam nešto: Gde ste našli na Drizzt Do'Urdena? Štamparske greške su još prisutne mada u malom broju. A da, kako to da ste Gelua iz HoMM 3 u novembru opisali kao muško, a u martu kao žensko? Podržao bih rubrike ako niste znali, internet, dvd, na zapadu nešto novo i bljak kutak. Za kraj bih vas zamolio za pomoć: Gde se može naći Eye of the Beholder III?

ODGOVOR:

Čitamo SVA pisma, samo ne objavljujemo baš svako. Tvoje primedbe smo uglavnom već prokomentarisali. Nemojte vređati druge čitaoce jer takva pisma ubuduće neće biti objavljivana. Biljanino pismo sam ja proglasio za pismo meseca jer mi se dopalo više od ostalih. Vaši predlozi su preneti autoru GM kutka a ostalo je na njemu. Što se tiče Gelua, u međuvremenu je izvršio operaciju promene pola:)))

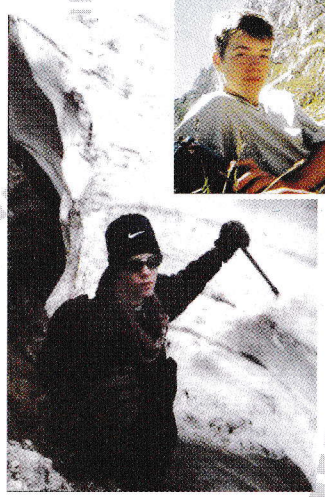
Martin

Pozdrav redakciji GaMer-a. Tokom svih ovih meseci GaMer se menja a i igre i zahtevi čitalaca. Najviše sam primetio da se vlasnici PC računara žale na Sony Playstation igre. Meni igre za playstation ne smetaju, ima interesantnih stvari, kao razne avanture... Razmišljao sam i imam jedno rešenje za sve. U sledećem broju the GaMera u rubrici važne sitnice opišite program Bleem! Verujem da je većina igrača čula za njega ali ga ne koriste jer dobar deo igara sa playstationa na njemu ne radi. Napišite gde se nalazi i gde se mogu naći up-dateovi i crack (ako je potreba a verujem da jeste). Obavezno ga testirajte sa nekim igrama. GaMer je časopis koji se bavi igrama a IGRA JE IGRA bez obzira da li je za PC, Sony Playstation, Sega Dreamcast, Amigu i druge. Vi igre testirajte i opisujte e sad što nekima smeta malo Hardware-a, malo Programa, malo DVD-a, šta se može? Mnogi igrači se previše "ulizuju" GaMeru i hvale vas previše. Počeli ste da prihvatate predloge igrača a ne samo da se žalite na urednike, autore itd. Sajt vam je bukvalno bezveze. Žuti okvir na crnu pozadinu (ako sam dobro upamtio) je glupo. Savet: promenite WebMajstora ili napravite neku nagradnu igru ili obično takmičenje iz Web Designa kao List Computers. Meni baš i nije bitno da znam opis igre kad je na 1 CD-u ali na recimo 5 onda je bolje kupiti GaMer i pročitati šta je i kako je. Proširite se, pišite više o svemu i svačemu i ne obraćajte pažnju na kritike da izbacite neke rubrike.



ODGOVOR:

Bleem! je odličan program za igrače sa čeličnim živcima. Nije problem što puno Sony igara ne radi sa njim već što nema pravila u tome. Postoji mnogo faktora od kojih zavisi hoće li igra raditi ili ne. Već zamišljam stotine pisama sadržaja: "U broju xx ste napisali da igra yyy radi sa Bleem!-om, a kod mene to ne radi, zašto?" Probajte Bleem! ako želite da igrate Sony igrice na svom PC-u, ali zapamtite da to radite na svoju odgovornost.



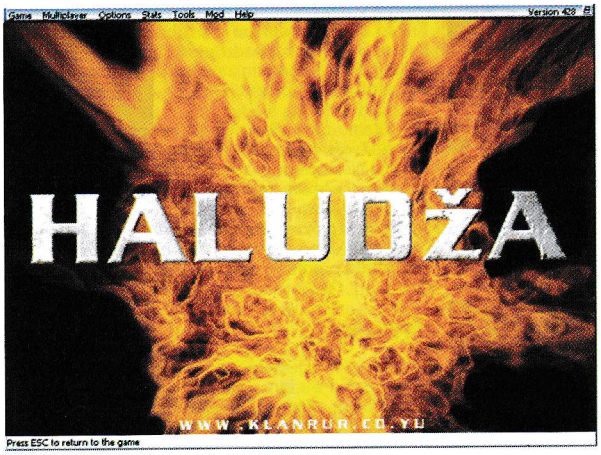
Jovanović Miša

Ovim pismom se, pre svega, obraćam Marku Joviću, ali i svima onima koji sumnjaju u regularnost nagradne igre. Ne poznajem nijednog člana redakcije časopisa i ne znam proceduru izvlačenja nagrada. A tebi Marko dajem prijateljski savet: svakodnevno hvalisanje časopisa ti neće doneti nagradu, a tek je nećeš dobiti ako je tražiš (broj 18, potpuno isti primer, videti rubriku I/O PORT u časopisu Svet Kompjutera broj 10/2000). Nisi valjda toliki baksuz da nećeš dobijati nagrade. Pa šta ako si Gamer počeo da čitaš sa 13 godina i od 13. broja (jer vidim da si od tada moje nagrade dobro sabrao, uzgred, to nisu sve nagrade koje sam dobio preko Gamera). Da li stvarno nekom nešto znači nagrada od nekoliko CD-ova kada taj neko može da da preko 400 DEM samo za grafičku karticu (opet taj Gamer broj 18)? Nemaš prava da prozivaš ljude bez činjenica, ali znaj da nemam ništa protiv tebe pa ću ti uputiti poruku koja važi i za ostale čitaoce: uživajte i ubuduće uz Gamer i neka se i vaše ime pojavi u dnu 5. strane.

ODGOVOR:

Mogu samo da potvrdim da ne poznajemo Jovanović Mišu, a pominjanje Gamer-a broj 18 se odnosi na nagradnu igru i Pisma čitalaca.

Haludža mod 1.90



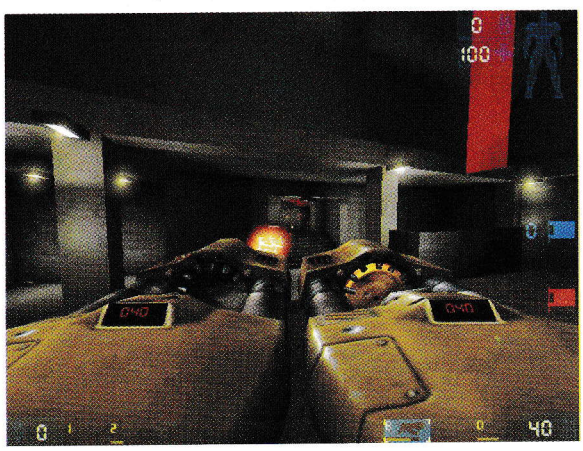
U nekom od prethodnih brojeva, detaljno smo vam predstavili Haludža mod. Pošto je dotični izazvao sve same pozitivne kritike među **UT** igračima, tvorac moda, Haludža, odlučio je da sve one koji vole *EPIC*-ov FPS, obraduje novom verzijom. Evo novih stvari u modu (izvučeno iz readme fajla) :

1 - Haludža off hand grapple - Off hand kuka.

2 - Dupli Haludža flak cannon.

3 - Dupli Haludža ripper.

4 - Ranjen si - Kad si ranjen ispisuje ti se poruka - „ranjen si" a pri upucavanju u noge ili padu s velike visine ispisuje se poruka : „otišla ti kolena". Počinješ da krvariš i iza sebe ostavljaš krvav trag. Protivniku je lako da te prati (krv lipti) i pada ti energija. Sve se to može sprečiti previjanjem.



5 - Čuka oće da mi ispadne na usta - Kad ti energija drastično padne, srce počinje da ti lupa.

6 - Haludža Mine launcher - Kad izbaciš minu i ti možeš da je zgaziš. Alt+fire je da je aktiviraš na daljinu inače je prox mina.

7 - Haludža shrinker.

8 - Haludža sniper - Sve isto kao u prošloj verziji stim što je dodat prilično bolestan zvuk urlanja.

9 - Haludža logo - Zamenjuje originalni **UT** logo.

Skinite fajl sa http://www.klanrur.co.yu/files/haludza190.zip.

YU UT liga

Posle određenih dogovora među vođama vodećih **UT** klanova kod nas, ugovoreno je održavanje prve domaće **Unreal Tournament** lige. Interesantno je da ne postoji glavni organizator ovog hepeninga, već ljudi iz različitih klanova rade na razradi pravila i kompletnoj organizaciji lige. Ako želite da se priključite, prvo pogledajte neka osnovna pravila, a onda se prijavite na dole pomenutu adresu.

1. Igraju se dve lige: CTF i TDM.

2. Svi mečevi se igraju kod Stilgara.

3. Igra se 4v4 i CTF i TDM.

4. Friendly Fire 0%, Speed 100, air control 35, game type: hardcore, bez botova naravno.

5. Meč se igra na dve dobijene mape (jednu mapu bira jedan klan, drugu drugi, a za treću se klanovi dogovaraju). Timelimit : 15min. Fraglimit : 0.

6. Za TDM timelimit je isto 15min, a fraglimit: 100. Na svakom meču je prisutan neutralan posmatrač koji zapisuje tačne rezultate partija.

7. Rok za odigravanje mečeva je nedelju dana ili eventualno dve ako baš ne mogu te prve nedelje.

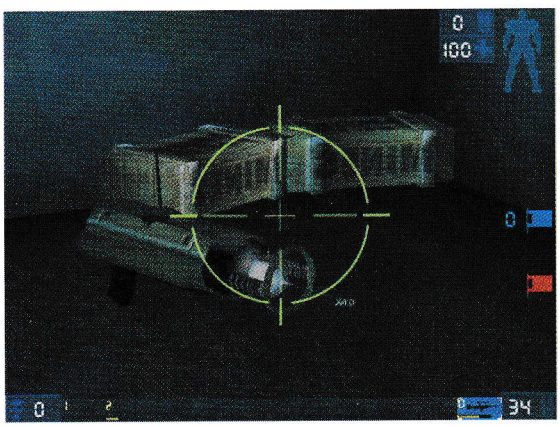
8. Za neodigravanje mečeva klanovi se kažnjavaju oduzimanjem 1 poena dok se klanu koji je došao dodaju 3 poena kao da je pobedio.

9. Za pobedu se dobija 3 poena. U slučaju nerešenog ishoda na kraju lige igra se meč izmedju 2 klana koja imaju isti broj poena.

10.Svaki klan treba da odigra 2 meča sa drugim klanovima u ligi.

Prijave se šalju Darklord-u na radosmi@hotmail.com. Ovo su preliminarna pravila, dakle moguće su male izmene.

Tačan datum početka lige nije određen, ali se planira za vreme posle stabilizovanja elektroenergetskog sistema.



RUR UT Face 2 na 2 turnir

RUR je u dogovoru sa provajderom *Memodata* odlučio da organizuje **UT** turnir po ugledu na vodeće svetske turnire na kojima se igra isključivo CTF 2 na 2, i to na jednoj jedinoj mapi - CTF- Face. Prijavljivanje klanova je završeno pre oko dve nedelje, i već su odigrani prvi mečevi. Na žalost, zbog stanja sa strujom, nisu svi klanovi mogli da igraju u dogovoreno vreme, tako da je završetak turnira odložen za nekoliko nedelja, dok se ne sredi stanje sa strujom. Prijavljeno je ukupno 16 klanova, i za sve one radoznale evo parova, kao i osvrta na pravila turnira:

ROA - ST
RUR1 - M.I.A.

RUR3 - DIN
DS - Outsiders
---
marica - TNT
UDBA - GJE
---
stef&sniper - WOL
RUR2 - Y2K

1. Turnir će se odigrati na *Memodatinom* serveru. Kako bi svi igrači bili što ravnopravniji po pitanju pinga lideri timova će neposredno pred odigravanje meča dobiti username i password kojim će se „kačiti" preko dial-up-a. Znači, free igranje :). Takođe, na serveru će biti password i na serveru će u toku odigravanja meča biti samo 4 igrača i 1 sudija (Lucky, Vaste ili Gougy).

2. Bilo kakvo nesportsko ponašanje (vređanja, pretnje...) će biti sankcionisano. Tipovi sankcionisanja su ili oduzimanje fragova pojedinačno igraču, ili dodela jedne zastavice protivničkom timu.

3. Dva igrača čine tim. Nema rezervi. Ukoliko jedna ekipa ostane bez igrača može ga zameniti drugi ali to može biti samo igrač koji nije prijavljen ni za jednu drugu ekipu na turniru.

4. Igra se 15 timelimit i bez frag limita. 2x Face i treći put ukoliko u prva dva susreta bude nerešen rezultat.

5. Redeemer i Power amp. su isključeni.

Vortex turnir

Igraonica „Vortex" je ponovo organizovala **Quake3** turnir, i da ne dužim previše, evo parova i pobednika : I

S9-Assasin vs [F10]Sane
[F6]Sima vs Mancubus [vX]

OB1 [Y2K] vs O [UQ]
Herga [vX] vs Illirion [DIN]

OxO [vX] vs T-1000 [DKG]
Sergio [UQ] vs Serijski Ubica [HTP]

[F1]Snejk vs Lord of Terror [G]
Nitro [Y2K] vs Predator IG

Polufinale :
Sergio : Sima
Herga : OB1

Finale :
OB1 : Sergio

Prvu mapu T2 Sergio dobija na produžetke 14:13, sledeća mapa DM6, OB1 odustaje na pola partije znači pobeđuje Sergio.

1. mesto - 1000din
2. mesto - 500din
3. i 4. mesto po CD

nije multiplayer igre. Svako ko hoće da donese svoju mašinu može to da uradi, a svako ko želi da se igra može to učiniti potpuno besplatno, samo što se ipak nekoliko dana pred sam hepening mora prijaviti kako bi organizatori znali tačan broj ljudi koji će doći na turnir. Pročitajte šta o LaN party-ju kaže Sai DKG, jedan od organizatora :

1. Utisci sa LaN party-ja?
„Šta reći sem: Odlično zezanje, MA, ODLIČNO. KO NIJE BIO NA PARTY-JU TAJ NIJE ŽIVEO! OVO MORA DA SE PONOVI!" Angel [SVI]

„E, ljudi, sada hoću u ime klana CGC da se zahvalim Zenu, Ashu i Saiu na gostoprimstvu i krajnje kvalitetnom igranju. Ko nije došao na 3p-... gadno se prevario. Mi smo krenuli na odiseju Jugoslovenskom željeznicom i isplatilo se... Super smo se proveli... Hvala još jednom i nadam se da će i ubuduće biti ovakvih 3Pova... „ Major Che[CGC]

„Brateeeeeeeeeeeeeeeeeee" -Sai[dkg]

2. Koliko je bilo ljudi i šta ste igrali?

Oko 70, isključivo CS, default mape, V7.1, I svi su hteli CS-Siege kao teroristi protiv DKG-a

3. Repriza?

Svakako.
Bićeš obavešten.

Ono što je lepo je to što sad znamo da je potencijal ovakvog događaja veliki, i da možemo da okupimo bez problema 20+ mašina, i stotinak ljudi. Nije bilo nikakvih problema sa mašinama koje su ljudi donosili, nije bilo žalbi... šta da se kaže... svi su se dobro proveli, a naročito oni koji su doneli mašine, i ostajali noćima budni :))

Novi UT 436 Patch

Epic je izdao najnoviju zakrpu za svoj veoma popularni FPS - **Unreal Tournament**. Po prvim utiscima mogu da zaključim da je lag sada mnogo manji pri potpuno istom pingu, kao i da se sada slobodno možete igrati i u višim rezolucijama bez bilo kakvog seckanja. Lista ispravki je previše dugačka za navođenje, a vi pravac na zvaničnu stranicu unreal.epicgames.com po vašu kopiju patch-a.

Drenik Quake 3 Liga

Nedelja NOB javlja da se liga nastavlja posle nekoliko meseci pauze. Ako ste se prijavili na istu, bilo bi lepo da se što pre javite Nedelji na nedelja@netgames.co.yu kako biste se dogovorili oko odigravanja mečeva. Nagrade su ostale iste, a kako sam organizator kaže, uslovi za igru su se dosta poboljšali, što zbog povećanja kapaciteta *Drenika*, što zbog nešto bolje veze među centralama kod nas.

Counter Strike 1.0

Svi fanovi ove totalne modifikacije za **Half-Life**, obeležiće 08. novembar u svojim kalendarima najdrečavijim bojama koje imaju, jer se upravo tada pojavila prva finalna verzija Counter-Strike moda. Posle više od godinu ipo dana beta izdanja, tvorci moda napravili su i prvi finalni proizvod koji nosi oznaku 1.0, i sama arhiva sa modom je teška negde oko 85 MB. Rado bih vam dao link za download, ali će se u vreme kada budete čitali ovaj text kod lokalnih pirata pojaviti i **Half-Life: Counter Strike** disk, samo što će za razliku od moda koji biste skinuli sa Neta, ovaj na disku biti potpuno samostalan. Ovim potezom će se Counter Strike i kod nas sigurno ustoličiti kao jedna od najigranijih multiplayer igara, i sve što nam ostaje da sačekamo jesu prvi serveri za ovu igru.

3p-hats LaN party

Zenova igraonica je u saradnji sa klanom DKG prvog vikenda novembra organizovala veliki LaN party, u ukupnom trajanju od tri dana, na kome se na 12 mašina igralo ukupno preko 70 ljudi. Ako neko slučajno nije upoznat, LaN party je hepening na kome se okuplja veliki broj ljudi kako bi zajedno igrali svoje najomilje-

radio AKADEMAC 98 MHz

Command&Conquer: Red Alert2

Ranko Trifković

Posle četiri godine iščekivanja on je konačno stigao! Praoci realtime strategija *Westwood* (sada pod firmom *Electronic Arts*) donose nam nastavak legendarnog Red Alert-a. **Težak su posao obavili programeri i dizajneri ove igre. Žanr RTS igara daleko je napredovao od vremena** C&C: Tiberian Sun-a **(što je oko godinu dana). Pojavile su se nove tendencije, detaljnije 3D okruženje, potpuno novi standardi** (Starship Troopers)... **Izdati nastavak legendarnog naslova, kao klasičnu 2D tj. 3D izometrijsku akcionu strategiju leta Gospodnjeg 2000. graniči se sa ludilom. Da li se rizik isplatio?**

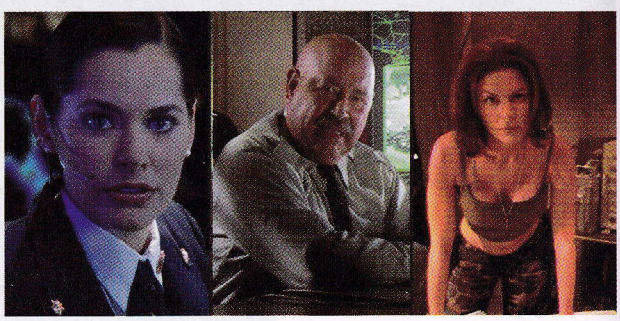
Good morning Commander!

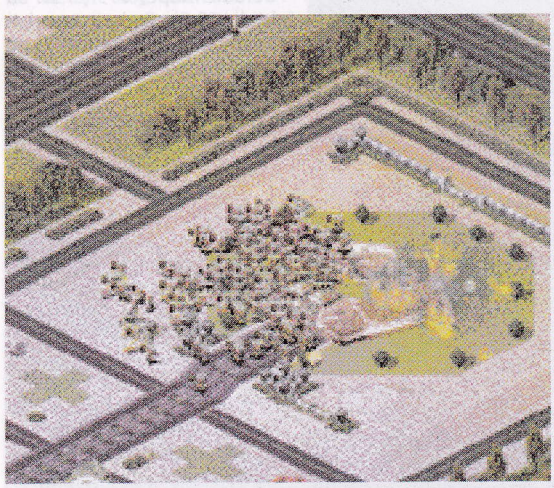
Amerika gori! Svi odbrambeni sistemi su blokirani, flota raspršena. Psionički korpus je vešto izveo eliminaciju svih američkih nuklearnih potencijala. Florida je pala, blickrig je rasparčao Sjedinjene Države, tenkovske kolone tutnje sve do Teksasa! Predsednik je nemoćan, vojska se masovno predaje neprijatelju. Evropa i saveznici, uplašeni od ovako munjevite pobede Sovjeta, drže se po strani. Šta će se dalje dešavati, zavisi od vas. Igra donosi dve kampanje, po 16 misija svaka.

Savezničke baza

Locked&Loaded!

U savezničkoj kampanji cilj vam je da zaustavite „crveni parni valjak", osvojite premoć na moru, ohrabrite saveznike da vam se pridruže, te prenesete boj na rusko tle. Detalje same priče i sadržaje fenomenalnih (ponavljam: fe-no-me-nal-nih) filmova za briefing i debriefing i animacija (u toku same igre) neću opisivati, budući da oni predstavljaju glavni adut igre. Napomenuću samo da sekretarica Eva izgleda mnooogo... Osim toga, glumica koja igra Tanju (eh, ti tajni agenti, ovog puta radi za Saveznike) je jaaaako i kada se nagne onda se uuuuh. Ah da, pored nje, od zanimljivih stvari tu su i scenariji. Ruska pešadija je bolja od američke, ali prevlast u vazduhu i na moru su šansa za Amere. Imam utisak da je specijalizovana pešadija (Tanya, SEAL) bolja od ruske. Svi su scenariji veoma dinamični, ima ih poprilično teških (čak i na easy nivou), kao i nekoliko čisto akcionih nivoa, bez baze. Američka kampanja sve u svemu nije loša ali radnje je interesantan i pun preokreta. Evo još jedne zanimljivosti. Ista ona glumica koja igra Tanju (ah, da nisam spomenuo da je ona bivša glumica „filmova za odrasle"), u ruskoj kampanji je Sofija, vaša sekretarica i obratite pažnju na njene komentare. Rusi imaju odlučnu prednost u kopnenim trupama, protivvazdušnoj odbrani. Od vazduhoplova tu je samo jedna moćna jedinica, cepelin Kirov. Mornarica Sovjetskog Saveza drugačije je koncipirana od američke. Podmornice obezbeđuju prevlast na moru, a drednoti sa krstarećim raketama su odlična podrška.





We will burry them!

Živela braća Rusi! Komrad, cilj je da zgaziš kapitalističke svinje, zarobiš njihovog predsednika, uništiš zaverenike i domaće izdajnike, braniš majku Rusiju kada kucne čas i na kraju postaneš Generalissimus. Još jednom sve pohvale za priču, prateće filmove i animacije. Iako je sve veoma linearno (uzmeš... igraš... i... pobediš, ako ne pobediš igraš ponovo!), sam tok

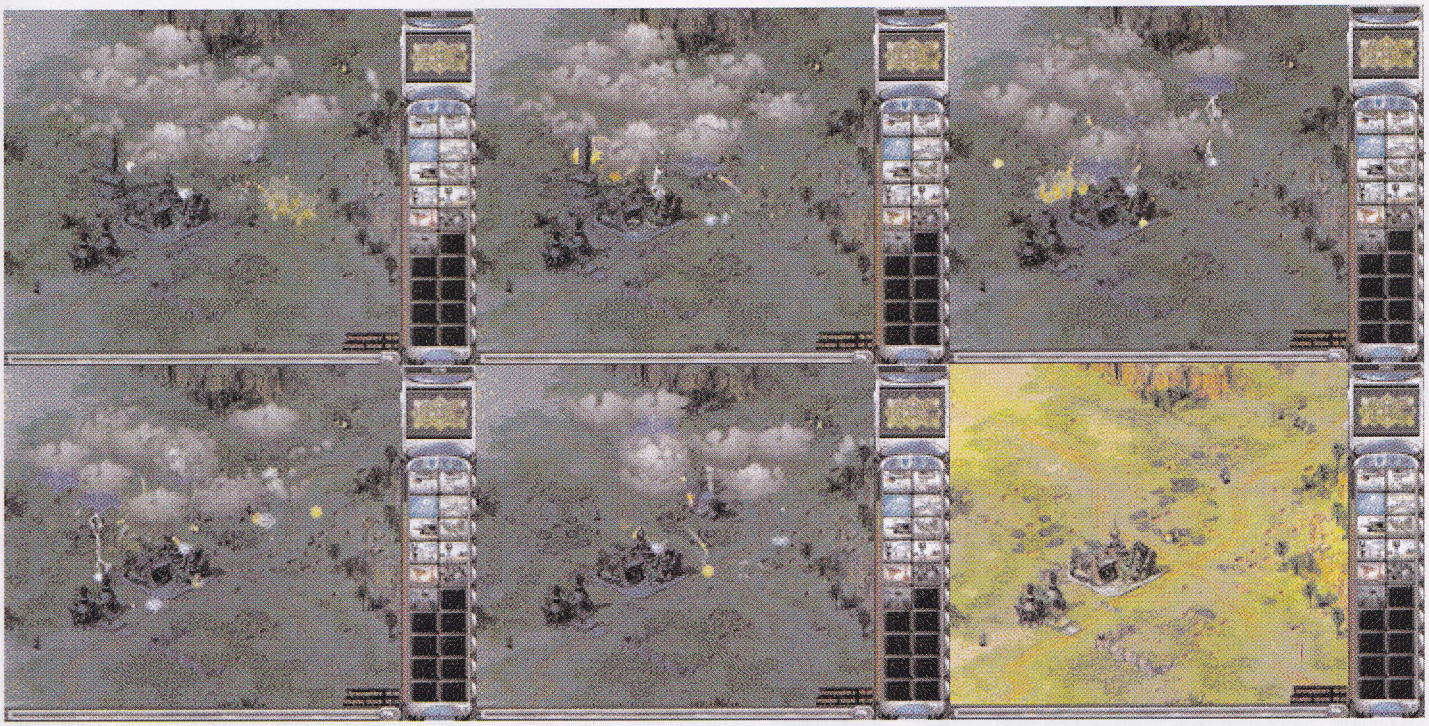
Saveznici

Kao posebnu poslasticu, svaka zaraćena strana dobija savezničke jedinice. Više nego pomoć u kampanji, savezničke države se javljaju kao osveženje multiplay scenarija. Dakle, umesto Crvenih ili Plavih tu mogu biti Kuba, Irak i Libija. Sa druge strane tu su Nemci, Koreja, Francuska (pravi ubitačan odbrambeni top) i Velika Britanija. Želim da istaknem da je broj jedinica pravi: dovoljno da pruži šarolikost i zabavu, a da sve ostane pod kontrolom. Na žalost, u samoj igri ne postoji pregled šta koja jedinica radi, ali tu smo mi da vam sve lepo objasnimo (vidi tabelu).

Ruska baza

Obnova i izgradnja

Kao i u svakoj RTS-i, osnovu igre čine građevine i jedinice. Iskustvo iz dosadašnjih igara ukazuje na dva osnovna pravca u razvoju ovoga žanra. Na jednom kraju su igre koje imaju mnoštvo jedinica, osnovnih, specijalizovanih, koje da bi dobili morate imati građevine, osnovne, napredne, dodatke, na primer



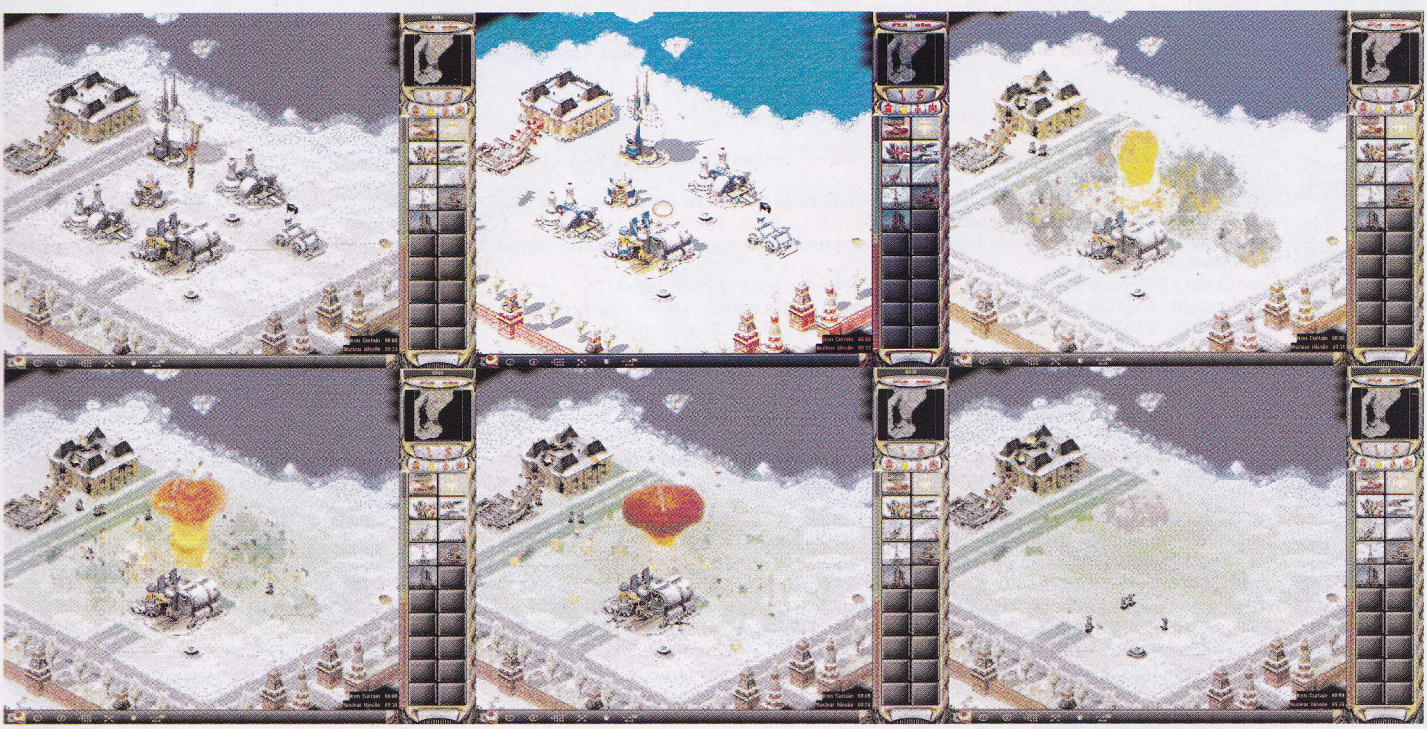
▲ Weather Control je čudo jedno. Nije razorno kao atomska bomba ali ...

Starcraft. Na potpuno drugom kraju su igre koje zahtevaju minimum građenja, i u kojima preovladava čista akcija, kao **Metal Fatigue**. Momci iz *Westwood*-a ne bi bili čarobnjaci RTS-a da nisu osmislili pravi odnos akcije i izgradnje. Sve konstrukcije i za Amerikance i za Ruse su jasne, ima ih dovoljno, raznovrsne su, brzo se grade i nema zabune tipa „šta mi za ovu jedinicu treba". Dakle, kada podignete pet-šest osnovnih zgrada, ostalo je da se razvijate u pauzama sumanute akcije. Posebnu novost predstavljaju civilne zgrade i tzv. *Tech Buildings*. To su „nezavisne" građevine koje pripadaju onome ko ih prvi zauzme. Manje-više svaka civilna zgrada može da posluži kao bunker. Ovo je posebno važno za rusku kampanju, budući da američka pešadija ima sposobnost ukopavanja. Od Tech zgrada postoje bolnica (leči pešadiju koja uđe unutra), raketni centar (ima missile turret), radionica (popravlja vozila), aerodrom (omogućava padobranski desant), naftna pumpa (donosi „pare"). Ove zgrade su ključne za neke scenarije, a u multiplay režimu predstavljaju strateški važnu lokaciju. Gotovo svaka zgrada ima neku svoju animaciju (radari se okreću, zastavice vijore itd). Naročito lepo izgledaju gradovi, koji čine da mapa iako u „lažnom" 3D izgleda veoma lepo.

Incoming!

Akcija je glavni atribut ove sjajne igre. Neprestana pucnjava, jurnjava i trka na ekranu pravo je osveženje na polju RTS igara. Jedinice se prilično brzo proizvode pa ih se lako sakupi velika količina, što na ekranu deluje zaista impresivno. Pojačanja koja dolaze u pravi čas, kao i mogućnost da se povežete sa vašim jedinicama koje su već u borbenoj oblasti, daje utisak velikog događanja i oživljava atmosferu. Naglasio bih padobranski desant kao veoma efektan način pojačanja. Sve jedinice su veoma lepo predstavljene. Kao što je to običaj u RTS svaka poseduje karakterističnu animaciju (kučići „šene", vojnici repetiraju oružje) i naravno, karakterističan zvuk. Još od **Warcraft**-a prisutni su „ložački" ali i humoristički komentari svake jedinice. Primetiću da su po oba pitanja ruske jedinice daleko lepše obrađene: jednostavno morate da se nasmejete njihovim blesavim izjavama. Zvuci borbe su veoma dobri, pogotovo jezivo zvuče pogibije pešadije sa čak pet različitih efekata i eksplozije zgrada i tenkova. Jedina mana je što su jedinice prilično sitne, tako da je biser RT strategija - micromanaging - prilično teško izvesti. Ovde mislim na činjenicu da je u masi pešadije veoma teško razlikovati obično topovsko meso od specijalista (inžinjeri, na primer). Ostaje vam ili da grupišete sve jedinice iste vrste (već klasičnim metodom CTRL+broj), ili da posebnu grupu predstavljaju sve jedinice kojima je potrebno posvetiti pažnju u opštem metežu bitke. Da bi vam bilo jasnije, većina specijalističkih jedinica zahteva da im izdajete precizne komande (micromanaging), što je ponekad gotovo nemoguće. Ali, bože moj, uvek vam ostaje stara dobra „uraaa!" taktika. Olakšicu predstavlja mogućnost izbora iste vrste jedinice na celoj mapi ili celom

▼ Razorna moć Ruske atomske bombe. Za sobom ostavlja iritirajuću radijaciju.



ekranu. Postoji i waypoint mod kretanja, zapravo određivanje maršrute. Sam odabir i fokusiranje grupa nije baš najefikasnije rešeno. Potrebno je pozvati broj, a zatim 'F'. Možda je to moglo i brže, sa dvoklikom na broj grupe ili nešto slično. Tu su još i *Guard*, *Deploy* i *Scatter* opcija (poziva se sa 'X').

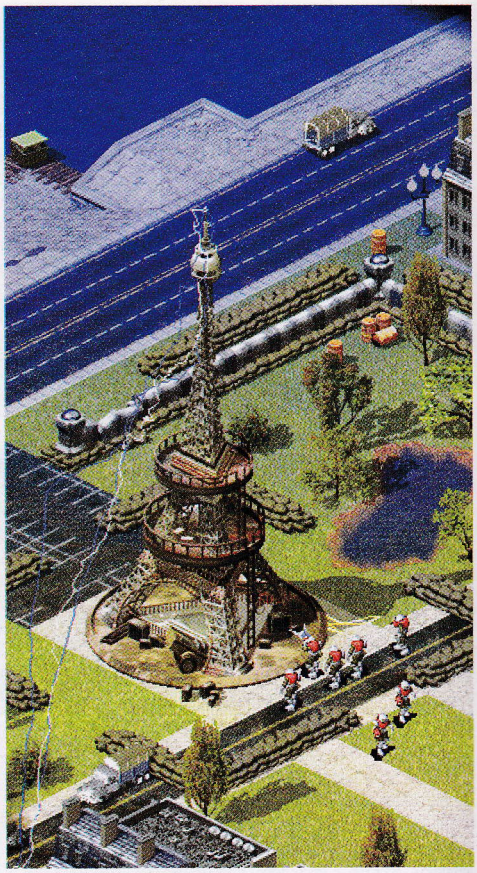
Dolazimo do još jedne problematične tačke svih RTS igara - AI trupa. Vojnici u **Red Alert 2** konačno su se približili svojim „živim" uzorima. To konkretno znači da jedinice nemaju problem sa kretanjem preko terena, dosledno izvršavaju naređenja, ali nisu „fanatici". Naredite grupi da uništi cilj - oni će se podeliti, nekolicina će se usredsrediti na zadatu metu, a neki će formirati zaštitnicu, braniti se od napada ili uništavati okolne ciljeve. Jedinice koje nemaju naređenje braniće se same. Komanda *Guard* daće im pravo da unište sve neprijateljske ciljeve koji su pretnja, s tim što će se posle otklanjanja pretnje uglavnom pregrupisati da brane zemljište koje ste zadali. Pohvalno je što to zaista i radi u igri. Komanda *Deploy* omogućava nekim jedinicama da upotrebe svoje specijalnosti (ukopavanje, psi-udar, radijacija). *Scatter* će raštrkati odabranu grupaciju. Iskustvo igra bitnu ulogu u celoj igri. Jedinice dobijaju odlikovanja (do tri unapređenja), postaju preciznije, jače, a neke dobijaju i povećan domet oružja. Po prvi put u jednoj RT strategiji iskustvo igra bitnu (ako ne i presudnu) ulogu. Američki tenk koji je inače ubedljivo slabiji od ruskog, već sa dva unapređenja postaje mu ravan! Jednom rečju - odlično urađen posao.

I na kraju

Opšti utisak je veoma dobar. Igra ima sve što je potrebno da bi bila zanimljiva. Grafika je lepa, muzika je nenametljiva, zvuk je odličan. Lako se igra, atmosfera je sjajna, a ima i da se igra. Ako računate po 30-45 min za misiju to je u proseku x 16 misija, pa još dve kampanje...

Rizik se isplatio. Premda strogo gledano nije savremena, ova igra zaslužuje sve pohvale i opravdala je očekivanja fanova. Pored izrečenih zamerki tu je i nesretno urađen multiplay. Mape su prilično loše urađene i male. Ruska premoć je više nego očigledna, pa će Amerikanci u multiplay scenariju biti izbor samo iskusnih igrača. Dobra strana multiplaya je random generator mapa, ali i on pravi manje-više kliširane terene.

Igru smo dobili ljubaznošću CD kluba EXTREME PLATO 011/639-121



igromer

Da je što nije, ova igra bi bila možda hit meseca, možda i hit godine. Ovako, „samo" je veoma zabavna i čista akcija.

Probajte i: StarCraft, Tiberian Sun, Comand &Conquer

Minimum: P166MHz, 32 Mb RAM, SVGA karta

2CD

83 %

AMERI:
Tank Destroyer - Nemačka jedinica, malo jača od Grizlija, ali slabija protiv pešadije i struktura.
Black Eagle - Korejska jedinica, mnogo efikasniji od Harrier-a (?), za istu cenu.
Sniper - Britanska jedinica, sporo puca, ubija pešadiju na velikom dometu. Nekorisna protiv ma čega drugoga.
Aircraft Carrier - Sporo se kreće, izdržljiva, jedina dalekometna opcija na moru za Amerikance.
Aegis Cruiser - Moćna protivraketna i protivavionska pomorska jedinica. Neupotrebljiva i ranjiva.
Dolphin - Moćna protivpodmornička i umereno dobra protivbrodska jedinica. Stealth.
Destroyer - Standardna i pouzdana. Srednji domet protiv svega, osim vazdušnih jedinica. Najkorisnija jedinica.
Amphibious Transport - prevozi kopnene jedinice. Umereno izdržljiva, nedovoljno brza.
Nighthawk Transport - prevozi pešadiju. Prilično ranjiva, ali brza.
Harrier - Veoma brzi, ali nedovoljno efikasni protiv bilo čega osim nebranjenih struktura.
Allied MCV - Sporo vozilo pomoću kog možete napraviti novi građevinski centar. Bitno u multiplay-u.
Mirage Tank - Malo jači od Grizlija, maskira se u pejzaž, moćan u multiplay-u.
Prism Tank - Malo slabiji od Grizlija, postaju snažniji što ih je više u grupaciji. Postaju veoma moćni.
IFV - U osnovnoj varijanti ispaljuje po dve spore rakete. Ako ubacite u njega inžinjerca, postaje Repair IFV, a ako ubacite osnovnog pešadinca postaje Machine Gun IFV, smrt za pešadiju.
Grizzly Tank - Nešto brži od ruskog Rhino tenka ali sa ubedljivo slabijim oklopom i vatrenom moći.
Chrono Miner - Radilica saveznićke vojske, brzo radi, ali nema odbranu.
G.I. - Osnovna pešadijska jedinica Saveznika. Veoma žilava, bolja od Conscript-a. U Deploy modu se ukopavaju i postaju veoma moćni.
Engineer - Inžinjerci zauzimaju neprijateljske i neutralne građevine, u Guard modu popravljaju oštećena vozila. Američki inžinjerci su nešto bolji od ruskih.
Attack Dog - Veoma jaki u bliskoj borbi, brzi, otkrivaju špijune, ali slabi protiv vatrenog oružja.
Rocketeer - Leteća pešadija, veoma brzi, lako ih uništi bilo koja PA.
Spy - Maskira se u neprijateljsku jedinicu i sabotira neprijateljsku bazu. Mogu da pucaju jedino na pse.
Tanya - Najbolja pešadija. Puca daleko, brzo i jako. Pliva i uopšte najbolja je, ali preskupa da se koristi u masi.
Chrono Legionnaire - Malo su jači od Rocketeera i teleportuju se bilo gde na mapi. Koristiti ih veoma pažljivo.

RUSI:
Terrorist - Kubanska jedinica. Jeftinija verzija Crazy Ivan-a. Samouništavaju se i pale okolnu pešadiju. Neprijatelj ih teško otkriva ali usamljeni terorista ne može da uništi celu zgradu.
Desolator - Iračka jedinica. Jezivo moćni, pešadiju uništavaju u milisekundi, slabi protiv vozila. U Depoy modu šire radijaciju koja ubija pešadiju, a veoma oštećuje oklopna vozlia. Neefikasni protiv letača.
Demolition Truck - Libijska jedinica. Prilično brzi, samouništavaju se jačinom nuklearne bombe. Jedina odbrana od njih je Grand Turret (Francuzi) ili žrtvovanje nekolicine tenkova.
Giant Squid - Prilično brzi, sporo uništavaju brodove. Uništavaju ih jedino delfini.
Dreadnought - Najbolja ruska pomorska jedinica. Veoma veliki domet i moćni udar krstarećih raketa. Neupotrebljivi protiv pokretnih meta. Veoma ranjivi.
Sea Scorpion - Slabiji od Destroyer-a. Pucaju i na vazdušne jedinice. Brzi, ali prilično slabi.
Attack Sub - Spori, sporo pucaju ali moćno, jedino ih Destroyer-i i delfini uništavaju. Osnovna jedinica na moru za Ruse.
Amphibious Transport - Malo su sporiji od američkih, služe za prevoz jedinica i vozila.
Kirov Airship - Užasno spori, ali veoma moćni i izdržljivi. Uništavaju bilo koju zgradu za 2-4 sekunde. Jedina ruska vazdušna jedinica.
Soviet MCV - Potpuno isti kao i američki.
Tesla Tank - Najmoćniji tenk, kratkog dometa, ali puca preko zidova i odličan u odbrani.
Apocalypse - Odličan tenk. Brzo puca, gađa i vazdušne trupe, brzo se kreće. Jedan od najboljih tenkova.
Terror Drone - Najbrža jedinica, nije stealth ali ga veoma teško uočavaju. U stanju je da uništi nekoliko vozila za redom. Slabija protiv pešadije.
V3 Rocket - Ovo je ruski Dreadnought na kopnu. Jeziv ali spor udar raketom. Samo za uništavanje ukopanih jedinica i građevina.
Flak Track - Brzo vozilo. Brzo puca, uništava letače i pešake a slabo protiv tenkova.
Rhino Tank - Standardno vozilo za Ruse. Jače i bolje oklopljeno od Grizlija.
War Miner - Radilica za Ruse, sporija od američkog kopača ali opremljeno mitraljezom koji ga sasvim solidno brani od pešadije.
Conscript - Osnovna pešadija Sovjeta. Jeftina i brzo se pravi, inače potpuno beskorisna.
Flak Trooper - Odlična jedinica. Pucaju brzo i snažno na sve ciljeve u vazduhu i na kopnu. Dvojica mogu da počiste 10 rocketeer-a.
Engineer - Inžinjerijska jedinica. Popravlja vozila, zauzima i opravlja građevine. Standardno dobra.
Attack Dog - Identična američkom Attack Dog-u.
Tesla Trooper - Solidni su protiv pešadije, ali su mnogo efikasniji protiv tenkova. Malo su skupi za ono što dobijate, ali se uvek isplati imati makar 5-6.
Crazy Ivan - Specijalista. Podmeće eksploziv koji uništava bilo koju građevinu ili jedinicu. Kada poginu eksplodiraju. Koristite ih pažljivo.
Yuri - Specijalista. Psioničkim dejstvom preuzimaju neprijateljske jedinice, što može da izazove haos kod branitelja. Kratak domet prilikom napada ograničava njihovu upotrebu. U Deploy modu šire Psi-Blast koji ih brani od napadača.

S.B.S.

Zmaj Jovina 38 Beograd
011/620-412 i 064/12-12-076

radno vreme: 10-20h svakim danom osim nedelje

Dreamcast

PC

PlayStation

CENE DISKOVA ZA SONY I PC

	No Name	Fabrički	Verbatim
1 CD	4,0 DM	4,5 DM	4,5 DM
10 CD-a	3,5 DM	4,0 DM	4,0 DM
20 CD-a	3,0 DM	3,5 DM	3,5 DM
50 CD-a	2,5 DM	2,8 DM	3,1 DM
100 CD-a	2,2 DM	2,5 DM	2,8 DM
100 i više	NAZOVITE!!! EXTRA CENE		

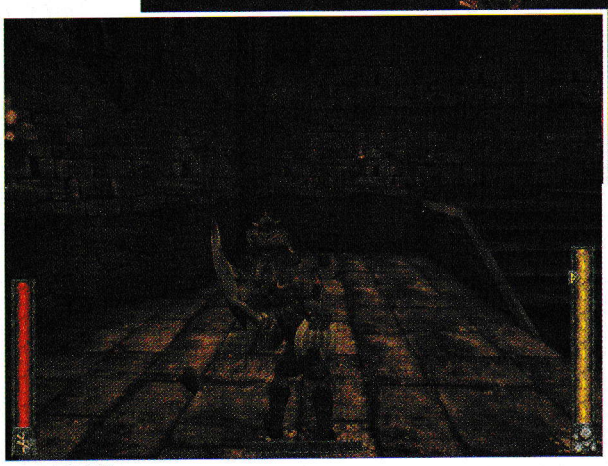
- konzole, obični i analogni (dual shock) džojstici, memorijske kartice
  RF modulatori, N/PAL konvertori, pištolji, volani, skartovi
- prazni CD-i: Verbatim, No Name, 80 min, veliki izbor fabričkih diskova, na veće količine izuzetne cene!

* u cenu su uračunati kolor prednji i zadnji omot i CD nalepnica

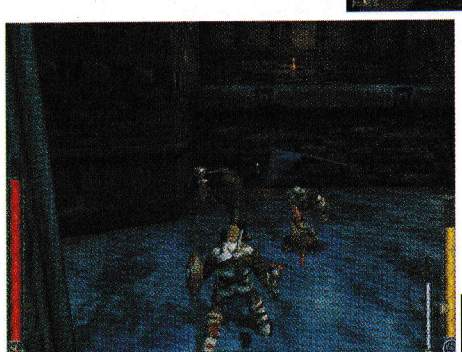
RUNE

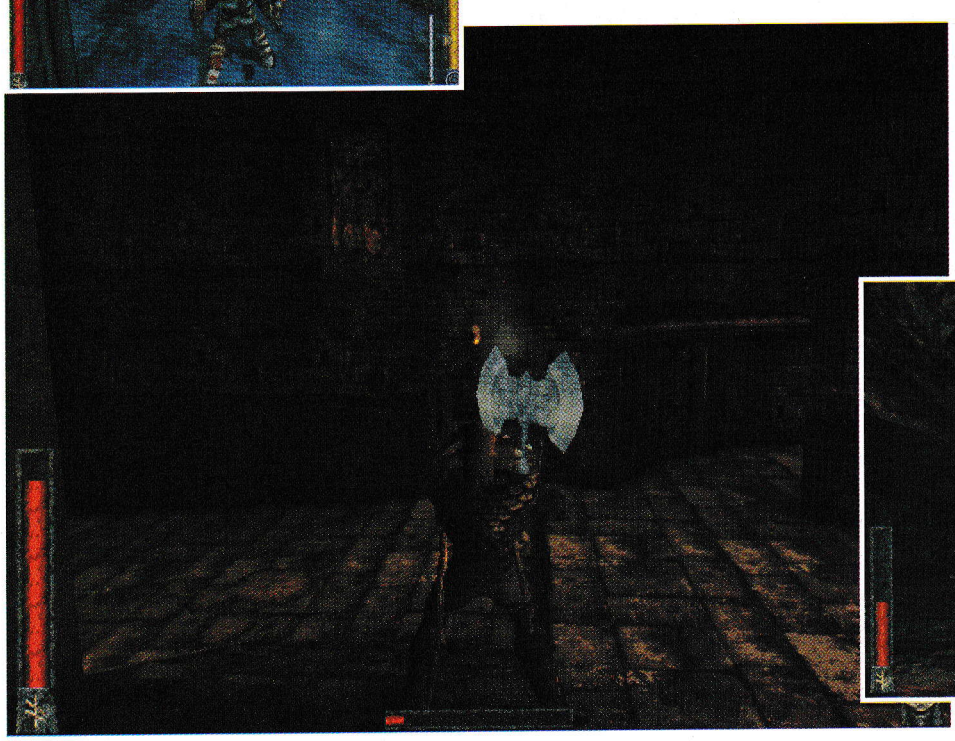
●●●●●● Dejan Đuričin

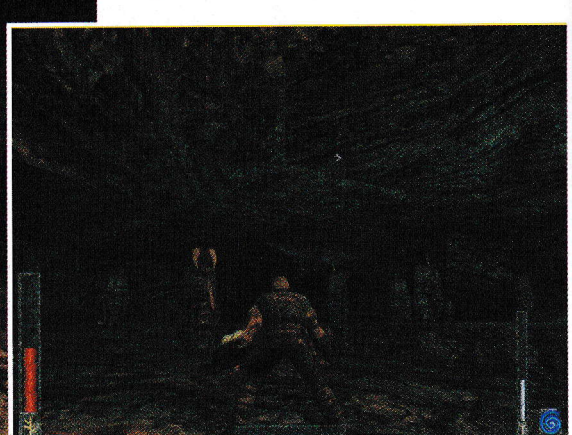
Hladno oktobarsko jutro. Nebo prekriveno olovnoteškim snežnim oblacima. Po malom jezeru lenjo se valjaju ostaci jutarnje izmaglice. Na sredini jezera kao svedok događaja pre početka vremena izdiže se masivna stena sa čije površine božanskom rukom utisnute rune nemo šapuću: „Odin je bio ovde". U podnožju prastarog monolita, obrazujući nepravilan krug, isukanog oružja, ćutke stoje ratnici očiju uprtih u omanjeg starca. U sredini kruga ponosni mladi viking sa nestrpljenjem čeka ono za šta se ceo život spremao. Iznenada starac progovori: „Mladi Ragnare, pokazao si se u mnogim bitkama kao neustrašivi ratnik. Tvoji podvizi i hrabrost idu mnogo ispred tvojih godina. Sami bogovi Asgarda te spominju po tvojoj hrabrosti i veštini. Zato ćeš biti nagrađen. Biće ti ukazana ta čast da budeš jedan od čuvara Odinovih runa. Priđi, Ragnare, i položi zakletvu da ćeš čuvati pisanu reč Asgarda do smrti". Mladi ratnik istupi korak prema starcu i pogleda uprtog ka nebu viknu: „DO SMRTI!!!" Starac se nasmeši, a vikinzi koji su do tad ćuteći pratili ovu ceremoniju, sad sa oružjem dignutim visoko iznad glave povikaše: „Ragnar, Ragnar..."

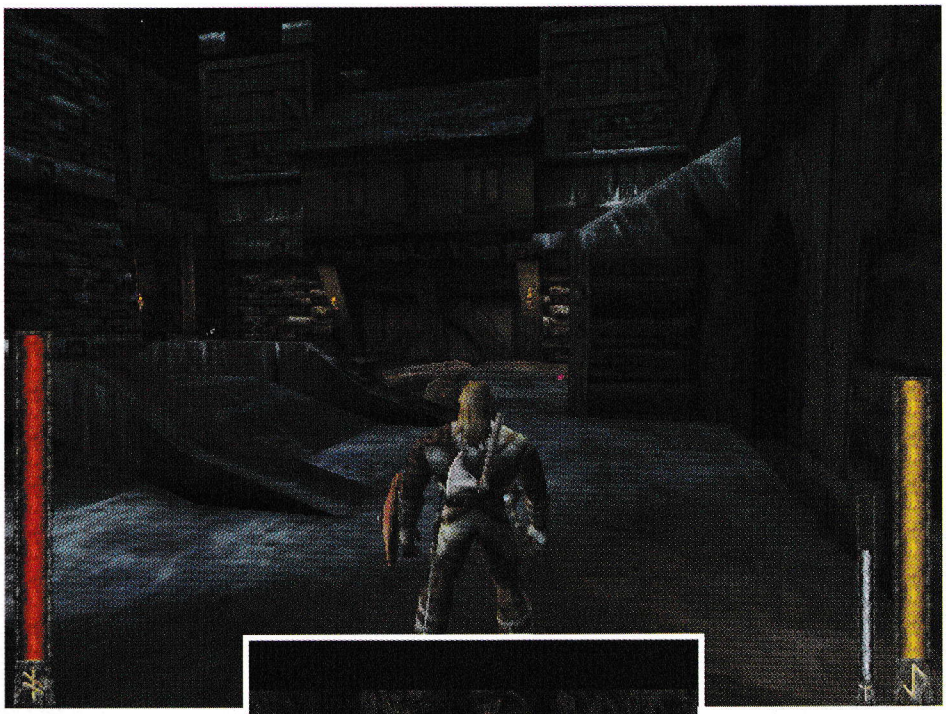


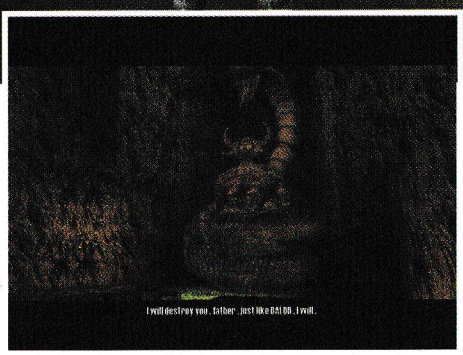
Animacija se završi, a vi konačno dobijate kontrolu nad mladim ratnikom Ragnarom i priliku da se malo upoznate sa komandama. Sad vi verovatno mislite da će vam zadatak biti da sačuvate rune. Nije baš tako. Zaplet je zakomplikovan mnogo jačim motivom - osvetom! Ali da krenem po redu. Pošto je u igri reč o vikinzima naravno da će tu biti umešani i vikinški bogovi, koji žive u nebeskom gradu Asgardu. Vrhovni bog svih vikinga i vladar Asgarda je Odin koji ima dva sina: Tora (bog groma), i Lokija (bog prevare, zlobe i sličnih gadosti koje se samo kroz psovke mogu izreći). Ovaj mali čas teologije vam držim zbog toga što će vam kasniji događaji u igri biti mnogo jasniji, a i zanimljiviji. Tu dolazimo do runa. Rune su magični simboli ispisani božanskom rukom. U sebi sadrže ogromnu moć, ali tu moć mogu da koriste samo oni koji znaju da ih protumače. Kao nosioci ogromne moći nije preporučljivo da padnu u pogrešne ruke i zato ste tu vi, čuvar runa, da ne dozvolite da se tako nešto dogodi. I tu se opet vraćamo na uvod. Dakle, pošto je Ragnar položio zakletvu i primio tu veliku čast, vi preuzimate kontrolu nad njim. Dok se budete malo muvali po selu saznaćete da treba da odete do seoskog kovača (ili pitaj boga šta li je) po oružje i opremu. On je inače mrcina ipo, i kao najbolji ratnik sela postavlja vam završni test. Morate ga pobediti da biste dokazali da ste vredni ukazane vam časti. (Ne bih da se hvalim, ali RAZBIO SAM GA k'o dete zvečku). I taman kad konačno dokažete da ste dostojni svega gore navedenog hvaljenja, utrčava neki vikinški seljober i prijavi da je selo napadnuto. Sledi poduža animacija gde sa ostalim ratnicima sela isplovite na brodiću i na sred mora se sretnete sa izdajicama vašeg plemena na čelu sa zlim (naravno) čarobnjakom Konrakom. On tu objasni kako je Odin kesa (ne baš tim rečima) i kako je on











prešao u Lokijev tabor (eto, da vam nisam održao onaj čas teologije, sad ne biste znali ko je to) za šta mu je ovaj podario silnu moć. Na žalost, kratkih je živaca pa je demonstracijom svoje magije odmah pobio sve vikinge na brodu uključujući i vas. Negde na dnu mora, iz smrti vas probudi Odinov glas- pa kaže: „Sinko, oživeo sam te, a sad se ti lati oružja i reši stvar". E, tu počinje igra. Hranjen samo željom za osvetom, mladi Ragnar kreće da kroz brdo lepo urađenih tabli ostvari svoj cilj- ubije Konraka, a usput i sve što mu padne pod ruku.

Kao što vidite, priča nije ubilo-se-originalna, ali zato je izvođenje iste mnogo dobro urađeno. Momci iz firme *Human Head Studios* su preradili **Unreal Tournament** engine i napravili sasvim dobru akcionu krljačinu iz sve popularnijeg trećeg lica. Iako je dvometraš ipo, Ragnar se kreće zadivljujuće lako, što će vam omogućiti nesmetano klanje, nabadanje, tranžiranje, utamanjivanje i glavoodstranjivanje svega što vam se nađe na putu, a verujte mi, nađe se. Od riba mesožderki, kraba L, XL i XXL (te znaju da budu vrlo nezgodne), zombija, goblina i sličnih karakondžula koje vas sve mrze iz dna duše (ah, kakve li ironije).

Da biste se odbranili od svega toga na raspolaganju vam stoji glomazan arsenal hladnog oružja. Kažem „glomazan" zato što vikinzi koriste oružja koja normalni ratnici dižu viljuškarom. Podeljeno je u četiri klase, a to su: mačevi, sekire i ratni čekići i buzdovani. Tokom igre ćete i sami naučiti da je za jako oklopljene protivnike (čitaj: krabe XXL) najbolje koristiti toljage, made se ni sekira nije loše pokazala, dok je za ove više mesnate protivnike mač nezamenljivo sredstvo za rastavljanje od života. Moj favorit je definitivno *Dwarf battleaxe*, tj. ogromna sekira kojom je, doduše, teško zamahnuti ali kad udari, efekat - da li je moja kičmena moždina upravo postala deo slepog creva - je neizbežan. Za odbranu Ragnar koristi štit, koji se vremenom istroši što se vidi na skali u desnom uglu ekrana, ali ne brinite - štitova ima sasvim dovoljno. U dnu ekrana stoji skala za bloodlust, odnosno kad Ragnar počne da seje smrt k'o žito, ta skala se napuni i vaš junak postane tako krvoždan da se šteta koju nanosi duplira. Na žalost to ne traje baš dugo, ali je zato mnogo dobro ludilo. Pošto je u sve ovo Odin direktno umešan, Ragnar poseduje moć da upija u sebe energiju runa, što mu omogućava posebne udarce. Znači, kad Ragnar iskoristi deo te energije, u zavisnosti od oružja koje trenutno ima u ruci dobija nešto kao specijal. Ti specijali variraju i jako su dobri. Neke vrste oružja dobiju vampiroidne sposobnosti, neke prizivaju kamene gromade, možete pretvoriti protivnika u kamen... Tu energiju ćete dopunjavati runama koje su obično sakrivene, ali ih nije teško naći. Ragnar nivoe prelazi trčanjem, plivanjem, skakanjem. Ovo poslednje je i jedna od mana ove igre. Skakanje nije najbolje definisano. Vaš junak može da se uhvati za ivice i da se tako penje, što je ponekad od presudnog značaja za prelaz nekog nivoa. Problem je u tome što te ivice od važnosti nisu nikako naglašene u igri što ponekad dovodi do besciljnog lutanja po tabli sve dok slučajno ne nabodete pravo mesto. Zamerku stavljam i na promenu oružja. Svi mačevi se nalaze pod tasterom 2, sekire pod četvorkom, Što znači da, ako hoćete da se dohvatite nekog manjeg ali bržeg oružja, moraćete da tapkate po željenom broju sve dok se ne pojavi. To ume da bude vrlo nezgodno kad je oko vas krvoždna vikinško-mrzačka gomila.

Grafika je odlična, što je zasluga dobro prerađenog engine-a, nivoi su lepi i raznoliki i variraju od dubina pakla, preko goblinskih i dwarf-ovskih naselja, pa sve do samog Asgarda. Zvuk je posebna priča. **Rune** podržava *A3D Sorround* tako da ako imate dobru zvučnu karticu i malo bolje zvučnike ugođaj će biti neviđen. Muzika zajedno sa zvučnim efektima daje odličnu atmosferu i neretko će vam se dešavati da ćete kasapiti svoje protivnike iako su odavno upokojeni, samo da bi krvava atmosfera bitke prožeta ratnim bubnjevima Midgarda još malo potrajala.

I da na kraju sumiram utiske. Ako ste ikada poželeli da budete mnogo jak viking, na kojeg se pale sve vikingčice, a uz sve to i neustrašivi ratnik, Odinov miljenik, onda je **Rune** prava igra za vas. Ako niste - pogledajte ga, pa ćete momentalno preći u malopre pomenutu grupu. Pa recite i sami, zar nije mnogo bolje protivniku rascopati glavu sekirčinom od pola tone nego ga upucati iz patetičnog pištoljčeta?

igromer

Dobro došlo osveženje u masi pucačkih igara. Odlična grafika, puno nivoa i dosta dobre zabave.

Probajte i: Heretic 2, DeusEx

Minimum: PII300MHz, 64 Mb RAM, 3D karta

1 CD

89 %

NOVOGODIŠNJI

SERVIS:

RAČUNARA HP ŠTAMPAČA
HP SKENERA MONITORA

HARDVER:

Matične ploče već od	135dm
Procesori već od	120dm
Memorija već od	51dm
Grafičke karte već od	85dm
Zvučne karte već od	25dm
CD & DVD već od	100dm
Štampači već od	185dm
Monitori već od	320dm
Konfiguracije?	call!

Kompletan cenovnik tražiti na e-mail ili fax

banjica@cybersoft.co.yu
autokomanda@cybersoft.co.yu

Prodaja Internet vremena!

CYBERSOFT

Radno vreme
od 10h do 21h
svaki dan osim nedelje

POPUST 50%

SNIMANJE:

CD IGRE ili PROGRAMI	150din + 1 cd
CD IZBOR	190din + 1 cd
CD MP3 IZBOR	190din + 1 cd
CD BECKUP	190din + 1 cd

IZDAVANJE:

IGRE 1cd	15din + 1 cd
IGRA 2cd	10din + 1 cd
IGRA 3cd i više	20din + 1 cd
PROGRAMI	20din + 1 cd

NOVO

CD-VCD-MP3 PLAYER
RADI SAMOSTALNO BEZ PC-a
SLIKU GLEDATE PREKO VAŠEG TV

CENA 350 DM
OGRANIČENA KOLICINA

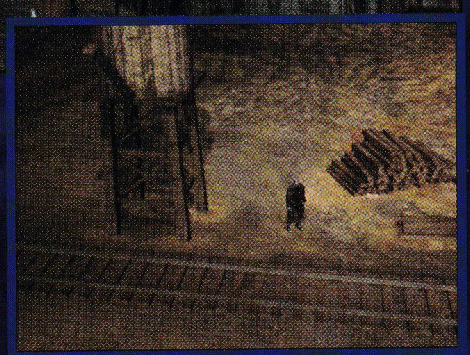
Autokomanda
011 648 813
063 648 813

Banjica
011 3672 685
063 710 152

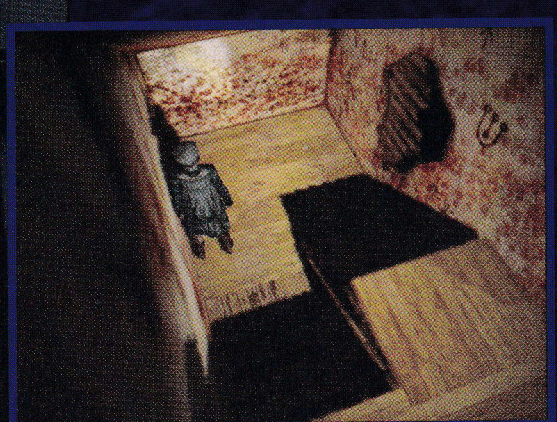
Petar Nogo

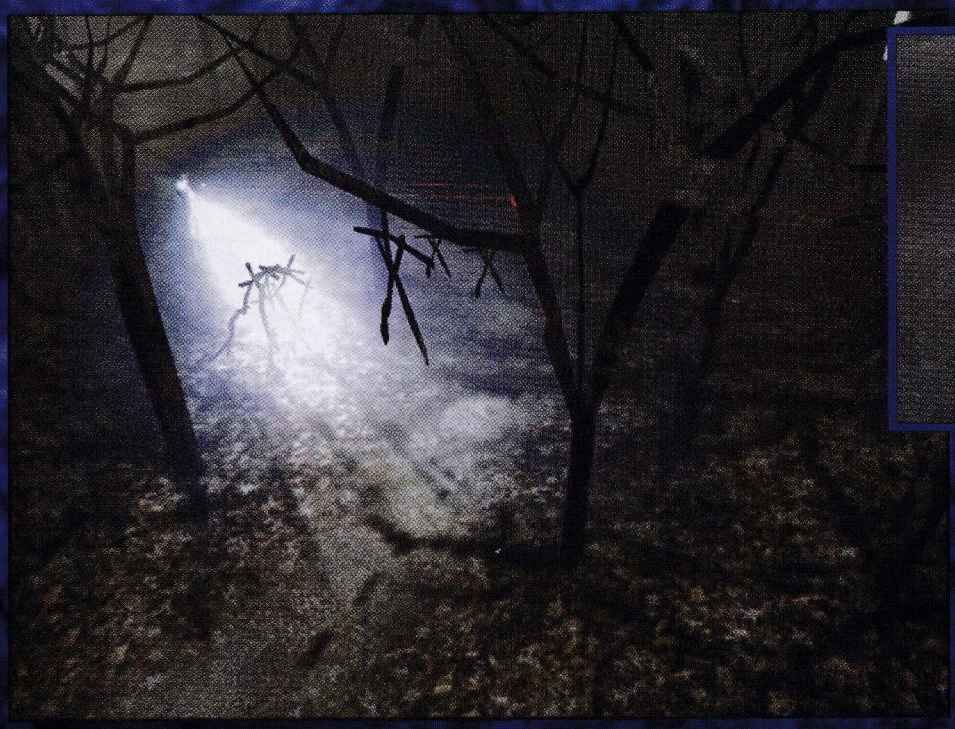
Blair Witch Volume 1&2

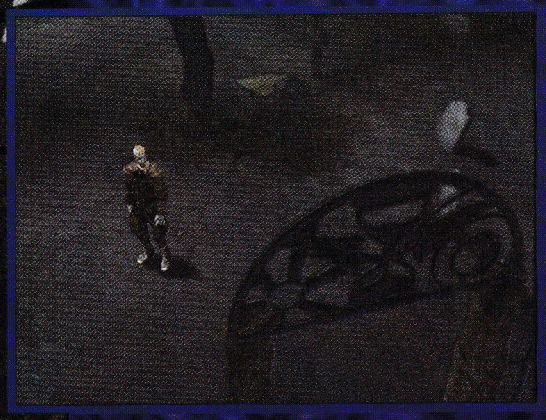
Velika se buka digla kada je prošle zime izašao film pod nazivom „Projekat: Veštica iz Blera". Agresivna reklamna kampanja, dobar video spot sa pompeznom porukom „Osetite iskonski strah", naterala je hiljade ljudi širom sveta da odu u bioskopske sale i vide o čemu se zapravo radi. Nakon projekcije, na licima većine ljudi se moglo videti razočarenje pošto film nije ispunio ni najosnovnije uslove da bi se mogao nazvati filmom. Snimljen sa poluprofesionalnom opremom i budžetom od 29,99 američkih dolara sa dodatkom besplatnih pica u lokalnoj piceriji, „Projekat: Veštica iz Blera" predstavlja jednu od najvećih obmana u istoriji kinematografije. Naime, pre nekoliko godina grupa studenata je krenula u Blair da napravi studentski film o fenomenu Veštice iz Blera. Svo troje studenata je nestalo u šumi, a pronađena je samo njihova oprema i snimci. Pre premijere filma niko nije bio siguran da li su u filmu korišćeni autentični snimci ili je pak sve ponovo snimano, da bi se na kraju ispostavilo ovo drugo. Autentične snimke niko nije video tako da kao mogućnost stoji da je čitava stvar jedna velika prevara. Dobra priča koja stoji u pozadini filma imala je velikog udela u neopravdano velikoj gledanosti, a ne treba zaboraviti da je mit o mestu Burkittsville (poznato i kao Blair), država Merilend, bio poznat mnogo pre izlaska filma. Čudni događaji u Bleru imaju dosta dugu istoriju, a deo tog mita se može saznati iz izjava meštana koje su korišćene u pomenutom filmu. Lukavi režiser je pomoću lokalnog mita preko noći postao milioner, a *Gathering of Devolepers* je došao na ideju da od istog mita napravi ni manje ni više nego tri igre. Dva dela trilogije upravo su stigla u CD klubove, prvi pod nazivom Blair Witch Volume 1: Rustin Parr, a drugi Blair Witch Volume 2: The Legend of Coffin Rock.



Tri igre sa istom tematikom, dve izlaze istovremeno, koriste isti engine, i to godinu dana stari Nocturne engine. Prevara je bila prva reč koja mi je pala na pamet kada sam u introu za prvi deo ugledao Stranca - glavnog protagonistu Nocturne. A onda je usledilo i objašnjenje. Najjezovitija od svih priča iz Blera je o čoveku po imenu Rustin Parr. Prema legendi, sedmoro dece je nestalo iz okruga Bler početkom 1940. godine. 1941, pustinjak Rustin Parr napušta svoju kuću u šumi, dolazi u grad i kaže lokalnom dućandžiji „Konačno sam završio" (I'm finally finished). Šestoro dece je pronađeno mrtvo u podrumu Parr-ove kuće, a sedmi po imenu Kyle Brody je još uvek stajao u uglu podruma licem okrenut prema zidu. I sad se još samo pitamo otkud Stranac tu? Pa ako se neko seća Nocturne-a, Stranac je član organizacije „Spookhouse" koja se bavi neobjašnjivim zločinima vezanim za nadnaravno (i pravo ime mu je Fox). Ako nastavimo da se prisećamo, četiri misije u

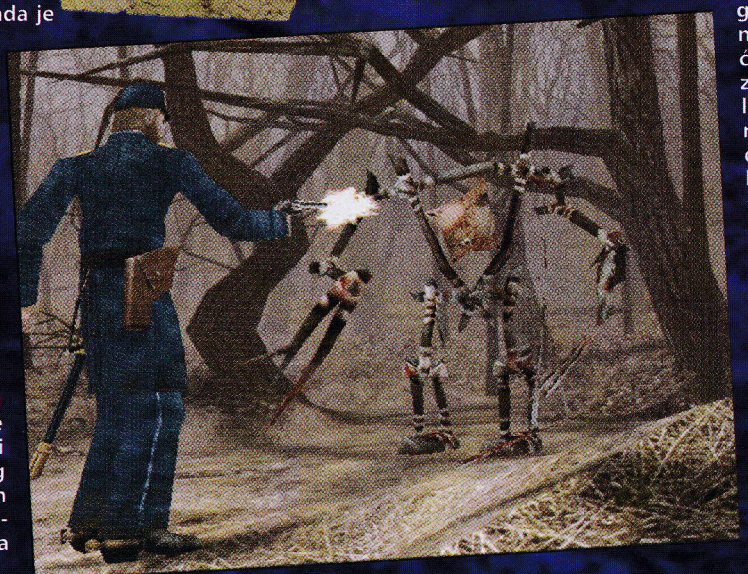




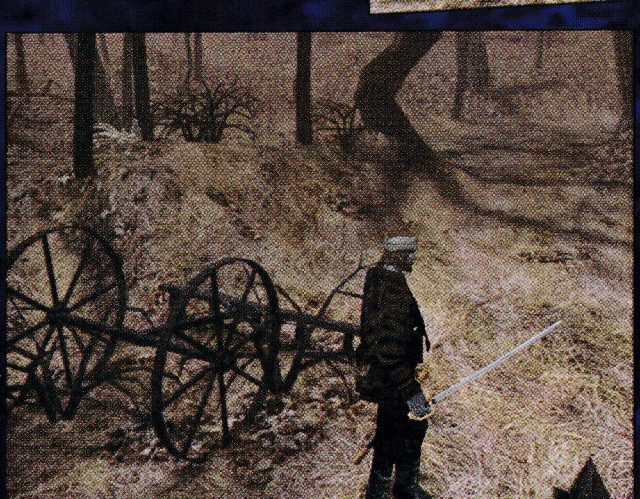


Nocturne-u se događaju u peridu od 1927-1935, tako da je priča o Rustin-u Parr-u savršeno odgovarala scenaristima koji su veoma lako povezali „Spookhouse" sa dešavanjima u Bleru. Glavni lik u igri Blair Witch Volume 1: Rustin Parr je Elspeth „Doc" Holliday koja se u Nocturne-u pojavljivala samo kao sporedni lik, a ovde je dobila glavnu rolu. Ona je, kao agent „Spookhouse"-a, poslata da ispita tvrdnje Rustin-a Parr-a da je bio pod uticajem mračnih sila u momentu kada je izvršio monstruozna ubistva.

Nocturne Engine je klasičan primer kako programeri lako zanemare jedan bitan element igre u korist nekog drugog. Grafika je i nakon godinu dana prelepa, i ima najveći udeo u atmosferi koju ova igra neosporno ima. Mračne prostorije, dobri zvučni efekti, zastrašujuća stvorenja i svi ostali detalji koji krase horor avanture su tu u punom sjaju, ali upravljanje, nišanjenje i kompletan gameplay su frustrirajuće loši. Maltene ništa nije promenjeno u odnosu na Nocturne, a kamere koje opet predstavljaju ključni detalj u atmosferi, sem filmskog ugođaja donose i uglove iz kojih je nemoguće voditi svoju junakinju, a o borbi sa stvorenjima mraka i da ne govorimo. Ipak, najkomičniji detalj u igri je jedan hint iz tutorijala koji kaže „da bi ste našli bolji ugao za nišanjenje pokušajte da u toku borbe promenite prostoriju". Hint u praksi funkcioniše čitavih dva nivoa, a kasnije, prelaskom u druge prostorije samo dobijate više zombija i vampira koji žele da



posisaju poslednju uncu vaše krvi. Očigledno je da programeri *Terminal Reality*-ja (oni su odgovorni za prvi deo trilogije) nisu uspeli da reše akutni problem loših uglova kamere, a pomenuti hint je samo potvrda ove teorije.



Elspeth će tokom igre morati da pobije stotine čudovišta i završi pregršt logičkih zadataka koji su poprilično smisleni i dobri. Glavna razlika između Nocturne-a i Blair Witch Volume 1: Rustin Parr je povećan broj avanturističkih delova. Tu su i razne vrste oružja (jedno od njih je i glogov kolac) kao i pomoćni item-i poput baterijske lampe ili cvika za noćnu viziju. Glavna priča se može podeliti na dva gotovo nezavisna dela - deo u gradu Burkittsville i deo u Crnim Šumama koji vodi do finalne scene u Rustin-ovoj kući. Scenario igre je odličan a priča koju saznajete deo po deo obimna i skoro da mogu da kažem da sam se mnogo više uneo u igru nego u gore pomenuto filmsko ostvarenje.

Sa druge strane, Blair Witch Volume 2: The Legend of Coffin Rock je veoma slična, a opet različita igra. Nju je uradila firma *Human Head Studios*. Činjenica da je napravljena na istom engine-u jasno govori o grafičkoj sličnosti, ali je scenario nešto slabiji, a igra znatno kraća.

Priča nas vraća stotinu godina unazad, a glavni protagonista je Lazarus, veteran Američkog građanskog rata koji pati od amnezije, a vaskrsnuo je zahvaljujući devojčici po imenu Robin Weaver. Međutim, Robin nestaje u mračnim šumama okruga Blair, a Lazarus kreće da je pronađe. Zanimljiv detalj u igri je da će pri svakom prelasku nivoa Lazarus imati flešbekove koji će polako objasniti da je Lazarus bio na rutinskoj misiji u okrugu Blair kada je nešto krenulo naopako. Tokom cele igre Lazarus će se boriti sa neprijateljskim vojnicima, besnim psima i nezaobilaznim stvorenjima mraka. Junak je naoružan pištoljem, oficirskom sabljom, sekirom i misterioznim svetlećim krstom. Sve što je rečeno o prvom delu trilogije a odnosi se na gameplay, slobodno se može preneti i na drugi. Opet su tu loši uglovi kamere, trapavo upravljanje, a Blair Witch Volume 2: The Legend of Coffin Rock uz to nema ni atmosferu prvog dela tako da je kompletan utisak veoma loš.

Sve u svemu, ovo su dve gotovo identične igre sa potpuno istim manama. Rustin Parr je ipak bolji zbog priče i kompletne atmosfere i mogao bih ga preporučiti svim ljubiteljima horor avantura, dok je The Legend of Coffin Rock podbacio na svim poljima.

Igru smo dobili ljubaznošću CD kluba ESPRO 011/33-41-247

igrometer

Dva nastavka Nocturne-a, u punom sjaju i bedi prethodnika

Probajte i: Nocturne, Alone In The Dark

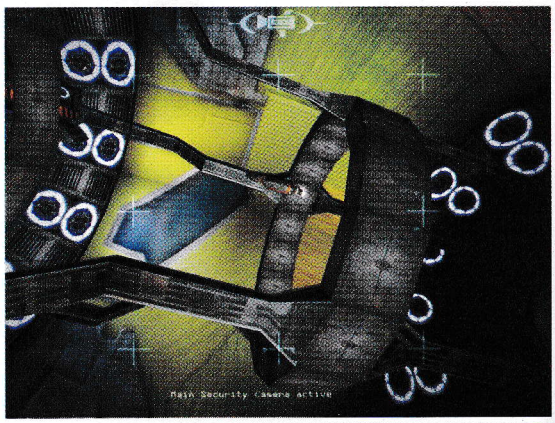
Minimum: PII300MHz, 64 Mb RAM, 3D karta

1+1 CD

79-65 %

X-Tension

●●●●●● Marko Šubarić



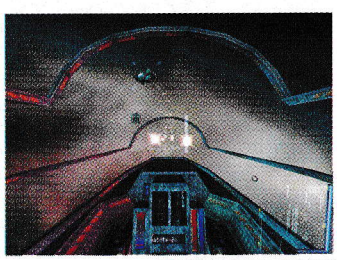
Novembra 1999. opisali smo igru pod nazivom X: Beyond The Frontier. Igru je svojevremeno potpisao nemački proizvođač *Ego Soft*, i svi su je smatrali nastavkom čuvene igre Elite. I ovaj put je u pitanju *Ego Soft*, a nastavak, ili x-tension, za X: Beyond The Frontier je izašao pod nazivom, pogađate: X-Tension.

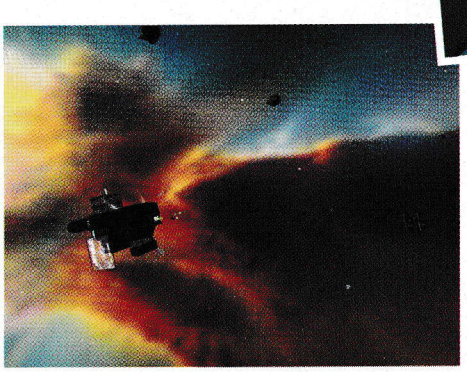
Izlaskom **X-Tension**-a trebalo je da budu popravljeni određeni problemi koji su se pojavili kod njegovog prethodnika koji je u svetskim časopisima dobio kontradiktorne ocene: neki ga obožavaju, neki ga smatraju izuzetno dosadnom igrom. **X-Tension** je u potpunosti zasnovan na **X: Beyond The Frontier**-u, i niko to ne pokušava da ospori.

Prva stvar koju uočite kada startujete igru je razlika u grafici. Naime, grafika koja je u **X: BTF**-u bila tu i tamo prosečna, sada je zaista dobila na kvalitetu. Naravno, ništa od ovih promena nije senzacionalno, ali sama činjenica da izgled prostora koji vas okružuje ponekad podseti na **Homeworld** ili **Starlancer** govori u prilog tome da je grafički deo odrađen u okviru standarda koje propisuju nove svemirske simulacije. Od biliona zvezda do oblaka u svim mogućim bojama i planeta prema kojima je naša „plava lepotica" rugoba, ova igra ima šta da pokaže. Kao i u **X: BTF**-u planete su obično u blizini nekih zvezda koje na njih bacaju svetlost, a sa tamne strane planete obično se nalaze svemirske stanice u svom punom sjaju i veličini. Sami svetlosni izvori i senke odrađeni su izvrsno, pa ćete kada pristajete na neku stanicu videti senku svoga broda na njoj, a vaši reflektori će osvetljavati pristanište. Detalji određenih objekata i samih brodova takođe su poboljšani, urađeni su od tekstura visokih rezolucija, a raznovrsnost modela doprinosi većoj realističnosti igre.

Naravno, samo grafika ne čini igru tako da treba sagledati i druge aspekte, i ne donositi prerano zaključak da je ovo neka hit-igra. Programeri su tokom intervjua često isticali da su se trudili da udovolje svim zahtevima koje su uputili igrači nezadovoljni nekim delovima igre **X: BTF**. Ovo je za svaku pohvalu, ali donosi i mogućnost da se pogreši na nekoj drugoj strani, što nije redak slučaj.

Za početak, kontrole su malo preuređene, i što je najvažnije letelica sada mnogo brže reaguje na promenu pravca. Novi „Argon Buster" odlično zamenjuje po meni spori „X-Perimental shuttle" koji smo imali u originalnoj igri. Sledeća novina je da nećete više morati da štedite svaku paru da biste kupili *time-compression tool* ili *basic navigation system* jer su oni sada uključeni u standardnu opremu. Kao i pre, možete unapređivati svoj brod i kupovati mu dodatke, s tim što sad možete i kupiti sasvim novu letelicu. Tu ćete imati izbor od oko trideset modela koji variraju od malih lovaca do velikih teretnih brodova. Svaki od brodova ima svoje manevarske sposobnosti, i svoj virtualni kokpit. Ono što me je posebno obradovalo je mogućnost da zarobite neprijateljski brod u toku borbe, što istina i nije tako lako.





Još jedna kritika koje je bila upućena prvom delu igre bila je prevelika linearnost, i letenje tamovamo po galaksiji bez nekog očiglednog razloga. Toga u ovoj igri nema. Vaša putovanja često se prekidaju da bi ste ispunili neke dodatne zadatke koji su vam iznenada zadati. Ovde se vidi da su se programeri držali recepta iz igre **Elite**, koji se odlično pokazao. Možete se naći u humanitarnoj misiji prenosa potrebnih stvari za nastavak rada neke svemirske stanice, a možete biti i plaćenik koji treba da spreči dolazak tog konvoja. Već u sledećoj misiji se možete trkati za opkladu... A, da! Postoji i misija gde ste unajmljeni od strane vojnog časopisa koji se bavi hardverom da idete i uslikate neprijateljske lovce. Iako misija ima podosta, programeri su najavili da uskoro izlazi patch koji će doneti još novih misija.

U **X: BTF**-u ste imali mogućnost da izgradite svoje fabrike i unajmite teretne brodove koji će ih snabdevati. Velika mana je ta što, da bi ste izdali naređenje bilo kojoj stanici, morali ste leteti do nje - što nikako nije ni produktivno ni zabavno. Ovde je problem rešen. Naime, sada možete postaviti satelite na svaki svoj objekat i onda im izdavati naređenja sa bilo koje pozicije.

Postoji mogućnost da gradite laserske kule koje će braniti vaše fabrike dok ste vi odsutni, a možda i najveća inovacija je *transporter device*, pomoću kojeg prelazite sa jednog vašeg broda na drugi. Ovo je definitivno veliki plus jer vam daje bolju kontrolu celokupne situacije.

Kao što ste i sami videli, sve se svodi na raznorazna poboljšanja igre **X: Beyond The Frontier**. Ono što nije poboljšano ostalo je isto, dakle na nivou igre iz 1999. godine. Svi pokušaji da se nešto popravi su uspešni, i najbitnije greške su otklonjene. Možda je ovo nauk ostalim programerskim kućama da malo više pažnje obrate na savete samih korisnika, jer na kraju krajeva, njima je igra i namenjena.

Igru smo dobili ljubaznošću CD kluba GL Soft 011/423-700

igromer

Igra ima čime da impresionira svakoga, međutim za okorele obožavaoce arkada u pojedinim trenucima može da bude zamarajuća.

Probajte i: Elite, Privateer 2, X: Beyond The Frontier

Minimum: P266MHz, 32 Mb RAM, 3D karta (Voodoo2)

1 CD

75 %

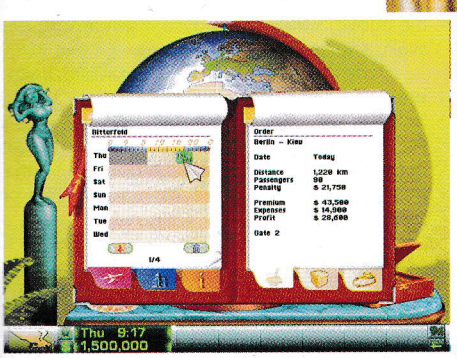
AirLine Tycoon

●●●●●● Ognjen Popović

Novi dan je! Ustajte, na noge, preskočite doručak, ima toliko toga da se radi. MonteCristo **je odlučio da preplavi tržište jednim divovskim talasom koji nosi sa sobom čitavu seriju ostvarenja sa sufiksom** Tycoon. **Uskoro ćete se, kao što je bilo reči u nedavnim najavama u „The GaMeru", zaista staviti u najraznovrsnije položaje, od kojih mi trenutno opisujemo poziciju svojevrsnog menadžera na aerodromu, u igri** Airline Tycoon.

Osnovni cilj igre je da putem raznih poslovnih operacija obezbedite primat svojoj kompaniji u borbi sa tri opaka konkurenta. Jako zanimljiva stvar, koja daje originalni šmek viđen u malom broju ovakvih igara, jeste da svi menadžeri imaju kancelarije na istom aerodromu. Poenta je u tome što se radi izvršavanja nekih operacija morate kretati kroz aerodrom, gde ćete pored nekad jako čudnih putnika, susretati upravo svoje konkurente. Zamislite da žurite zajedno na istu lokaciju, ali samo jedan može prvi da stigne i da je zauzme. Upravo ova borba među konkurencijom i eventualno sklapanje nekih sporazuma daju poseban feeling ovom ostvarenju, koje inače odiše veselom atmosferom (primer za ovakvu igru može dati staro ostvarenje **MadTV**, gde je glavni junak slično šetao zgradom, a pri susretanju sa konkurencijom bi se pojavio oblačić sa tekstom „grrr").

Ali, kako biste možda pomislili, **Airline Tycoon** je daleko od neozbiljne igre. Na samom početku imate izbor između „slobodne vožnje" i scenarija, koji variraju u sledećem - u scenariju od 16 misija, dobijate zadatak koji morate izvršiti pre konkurencije (prevoz više od 2500 putnika ili povišenje reputacije i slično). Druga opcija je tzv. beskonačna igra, kao što smo uglavnom i navikli. Zatim sledi selektovanje jednog od četiri lika, od kojih će tri neizabrana predstavljati konkurenciju. Sam cilj kada ste jednom krenuli sa igrom (pretpostavljamo da ste se odlučili za free play), predstavlja nalaženje boljih ponuda za ugovaranje letova. O čemu se radi? Pa, za svaki let dobijate izvesnu premiju pri njegovom izvršenju, odnosno kaznu ukoliko on nije urađen na vreme ili nije ispunjen opcioni zahtev. Tako postoje dva mesta na aerodromu sa kojih lovite porudžbine. Jedno služi za „normalne" letove, koje imaju određeni rok, pa ga vi onda isplanirate u red vožnje. Na drugom mestu se uzimaju tzv. *Last Minute* ugovori, koji moraju biti ispunjeni pre isteka dana. Ova dva counter-a ćete morati stalno da posećujete, jer vam je to glavni izvor zarade. Međutim, ono što je problem je komponovanje pravih porudžbina sa nizom ostalih problema, poput kapaciteta aviona, daljine koju može da preleti, kao i njegovog programa tj. da li može stići da obavi porudžbinu. Više novca, više muke - tako kažu rute (bah... neuspela rima). Ahem, rute su nešto komplikovanije, i za njih se plaća mesečna taxa. Najbolje je da za „rutne" letove uvek odvojite par aviona, iz prostog razloga što se ovaj vid prevoza više isplati od uzimanja pojedinačnih narudžbina.



Uz ove primarne elemente u igri, postoji niz detalja koje je čine zanimljivijom: od samog direktora aerodroma i vaših pomoćnika koji su prikazani karikaturnim likovima, pa do operacija koje su ubačene ne tek reda radi, već koje itekako koriste u daljem igranju. Tako možete obići bar i slušati priče starih veterana. Nedaleko je minimarket u kome na raspolaganju imate razne stvari, od mobilnog telefona (posle čega ne morate ići u kancelariju da biste nekoga pozvali), pa do bombonjere čokoladica sa rumom od kojih se opijate - interesantno, to se ispoljava drmusanjem kursora. Avione morate održavati i unapređivati - od hrane koja se služi, do celokupnog okruženja. Nekada će vam biti potrebni i novi avioni, koje kupujete ili u regularnoj preskupoj prodavnici, ili u muzeju gde pogađate kvalitet istih. Tu je i banka u kojoj kupovinom deonica suparničke kompanije možete vremenom čak dotičnu i preuzeti! Ovakvih akcija ima mnogo, uzmite i istražite ih!

Sve se ovo dešava na, kao što rekosmo, aerodromu. Tako u slobodno vreme možete gledati putnike kako se prijavljuju na vaš šalter, kako im se u oblačiću iznad glave prikazuju slike putovanja itd. Zanimljivo je kakvi sve likovi prodefiluju u toku dana - uostalom pogledajte slike. Pored svega, kao u **MadTV**, vremenski ste dnevno ograničeni (čitaj: radno vreme), pa pored ostalih obaveza postoji trka za što bržim i efikasnijim obavljanjem posla. Znači, trk do kancelarije, zaposli novog pilota, ugovoriti rute, ah, pa ovaj avion već ima prebukiranu satnicu, avaj, kolika je kazna za neizvršavanje leta? Ostaje vam samo da kroz prozor pratite uzletanje aviona i skrolovanje ekrana u više ravni, znajući da isti taj avion ne može stići da završi drugu porudžbinu...Pravilno kombinovanje svih elemenata, često praćenih humorom (biljka na recepciji lovi muvu koja proleće), ubiće vam dosadu na duže vreme.

Nadamo se da *MonteCristo* ima nameru da u istom stilu izda svoje sledeće proizvode. Po onome što smo do sada videli, podjednako su ambiciozni i kvalitetno urađeni, sa doduše možda nešto drugačijom atmosferom (U **City Traderu** se na primer nigde ne šetkate, već se sve vodi preko menija). U svakom slučaju, za **Tycoon**-ove i ljubitelje ovih igara naredni period predstavljaće pravo uživanje! Očekuju nas i **City Trader** i **Ski Resort Tycoon** i **Starpeace** i **TV Star** i još dosta toga...

Igru smo dobili ljubaznošću CD kluba GL Soft 011/423-700

igromer

Uz odličnu grafiku, interfejs i gomilu detalja, predstavlja jedno od boljih ostvarenja ovog žanra u poslednje vreme.

Probajte i: Sve vrste Tycoon-ova i Sim-ova

Minimum: P133MHz, 32 Mb RAM, SVGA karta

1 CD

85 %

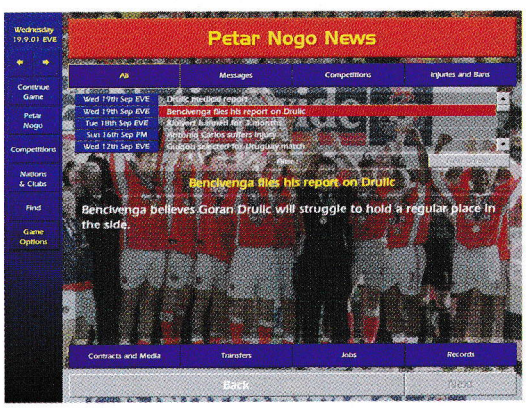
●●●●●● Petar Nogo

Championship Manager 00/01

Postoje zarazne igre, igre koji će vas držati pored monitora po nekoliko sati dnevno, ali retke su one od kojih doslovce postajete zavisni i kod kojih se vreme igranja ne računa satima već danima i mesecima. Jedno takvo izdanje je Eidosov Championship Manager koji već više godina do usijanja zagreva procesore velikog broja zaljubljenika u fudbal. Prva verzija ovog fudbalskog menadžera je izašla davne 1995. godine, i od tada CM suvereno vlada u ovom žanru kompjuterskih igara i teško je poverovati da bi Eidosu bilo ko mogao pomrsiti račune. Najbolja statistika, neverovatno velika baza podataka, istorijat fudbala, i pre svega realni ishodi utakmica su osobine koje krase sve, pa i najnoviji Championship Manager 00/01.

Ako ste već stigli da prelistate ovaj broj Gamera jasno vam je da su u zemlju stigli hitovi poput Red Alerta 2, Sacraficea, Fife 2001, ali sam siguran da će mnogi zaljubljenici u CM na ove naslove samo odmahnuti rukom, pošto je CM 00/01 igra koju su sa nestrpljenjem očekivali. Osoblje beogradskih CD klubova počelo je da dobija ospice od pitanja "Da li je stigao novi CM?", pošto sam ga samo ja postavio bar 20 puta, i kada sam, pre nekoliko dana, konačno dobio potvrdan odgovor, bilo mi je jasno da nijedna druga igra neće naći mesto na mom računaru, bar ne u narednih par meseci.

Oni koji prate CM serijal, sećaju se da je za sezonu 98/99 izašla verzija menadžera sa novim engineom (CM3), a potvrda njegovog kvaliteta je da ljudi iz Sports Interactivea ni ne razmišljaju o penzionisanju istog. Dakle, CM 00/01 koristi stari engine tako da je ovo više add-on za novu sezonu nego nova CM igra, ali su se programeri potrudili da unesu neke, veoma zanimljive novine. Pre svega, broj liga je skočio na neverovatnih 26, a ubačene su Velška, Irska, Hrvatka i Australijska liga. Nas, naravno opet nema, ali to ne znači da nema i naših klubova koji se takmiče u Evropi. Crvena Zvezda i Partizan su poprilično tačni, a čini se da je to zasluga Dušana Stamenkovića koji je potpisan kao saradnik iz Jugoslavije. Posebno treba izdvojiti kvalitet Saše Ilića iz Partizana, kao i Pjanovića, Drulića i Boškovića iz Zvezde. Dalje, najveća razlika se vidi u odnosima menadžer-uprava kluba-navijači, pošto se sada i tifoze direktno mešaju u politiku kluba. Sem navijača, u igru su direktno uključeni i novinari koji uzimaju sebi za pravo da kritikuju vas i vaše igrače, kao i igrače drugih klubova. Takođe imaju tendenciju da najavljuju nepostojeće transfere i tako unose nemir u vaše redove, ali lepa novost je da na svaki članak iz novina koji se tiče vašeg kluba možete da odgovorite.



Statistika je, kao najjači adut Championship Managera, ponovo proširena, pa se sada, recimo, može saznati koliko je igrač imao driblinga na utakmici. Transferi su pretrpeli najveće izmene, tako da je gotovo nemoguće kupiti igrače iz klubova koji se takmiče u Ligi šampiona, a prema staroj tradiciji, cena igrača je skočila, tako da su transferi preko 100 miliona nemačkih maraka postali normalna stvar. Trampe, koje su uvedene još u prethodne verzije, konačno su postale funkcionalne pošto sada klubovi češće pristaju na njih, a mnogo teže se opraštaju od mladih igrača. Ubačena je još jedna sitnica koja je postojala u prastarim verzijama CM-a, a to je da su najbolji igrači u timovima obeleženi zvezdicom. Koliko je ovaj menadžer detaljan govori i činjenica da su svi igrai koji su bili poverđeni na početku sezone, povređeni i u menadžeru (Ronaldo (9 meseci) i Zaneti iz Intera, Emerson (8 meseci) i DiFrančesko iz Rome...). Ipak, mana koju programeri opet nisu rešili je pitanje dobijanja državljanstva, pošto klubovi popur Lazia i Rome u svojim redovima imaju po šest stranaca, a mogu da koriste samo tri. Samo u Laziu stranci su Veron, Krespo, Salas, Stanković, Lopez... I kad su već odlučili da Veronu oduzmu državljanstvo (u CM 99/00 ga je imao), zašto su ga dali Nedvedu koji ga u stvarnosti nema? Uopšte, pitanje državljanstva je vrlo konfuzno rešeno pošto protivnički klubovi na neki način uspevaju da isposluju državljanstva za svoje igrače, dok je vama uskraćena ta mogućnost.

Raspoloženje igrača u klubu igra ključni faktor u uspehu ekipe, tako da menadžer mora veoma da pazi na vedete svoga kluba koji već posle par utakmica na klupi postaju nesrećni i ne mogu da pruže svoj maksimum. Primetna je i promena nekih pravila, pa tako u Kalču igrač dobija utakmicu neigranja već posle četiri žuta kartona u ligi, umesto posle šest kako je do sada bilo. Ovo predstavlja popriličan problem za sve igrače koji igraju tvrdu odbranu (hard tackling), pa je tako moja iskusna kaznena ekspedicija (Candela, Cafu, Zago, Aldair) bila više kažnjavana nego što je kažnjavala, a ako im još pridodate zadnjeg veznog poput Luigi Di Biagia dobili ste prosek od tri žuta i pola crvenog po utakmici. Ocenjivanje igrača je mnogo realnije, pa tako, kada oderete nekoga 5:0 neće svi vaši igrači imati osimice i devetke kao što je to pre bio slučaj, pa menadžer može da stekne realniji utisak o svakom igraču. Igrače naravno možete kažnjavati zbog loših igara, isključenja, neprofesionalnog ponašanja, a novost je da za sve članove svog tima možete tražiti izveštaj pomoćnog trenera i fizioterapeuta. E da, igrači su znatno kvarniji, za svako produženje ugovora traže više novca, i spremni su da za svaku sitnicu postanu unhappy.

Ovde negde se opis mora završiti, iako je broj ubačenih sitnica mnogo mnogo veći, no bolje da vas ponešto prijatno iznenadi. Ako ste već probali neku verziju CM-a, uopšte ne sumnjam da ste i pre čitanja ovog opisa već nabavili svoju kopiju, ako pak niste, ne znate šta propuštate.

igromer

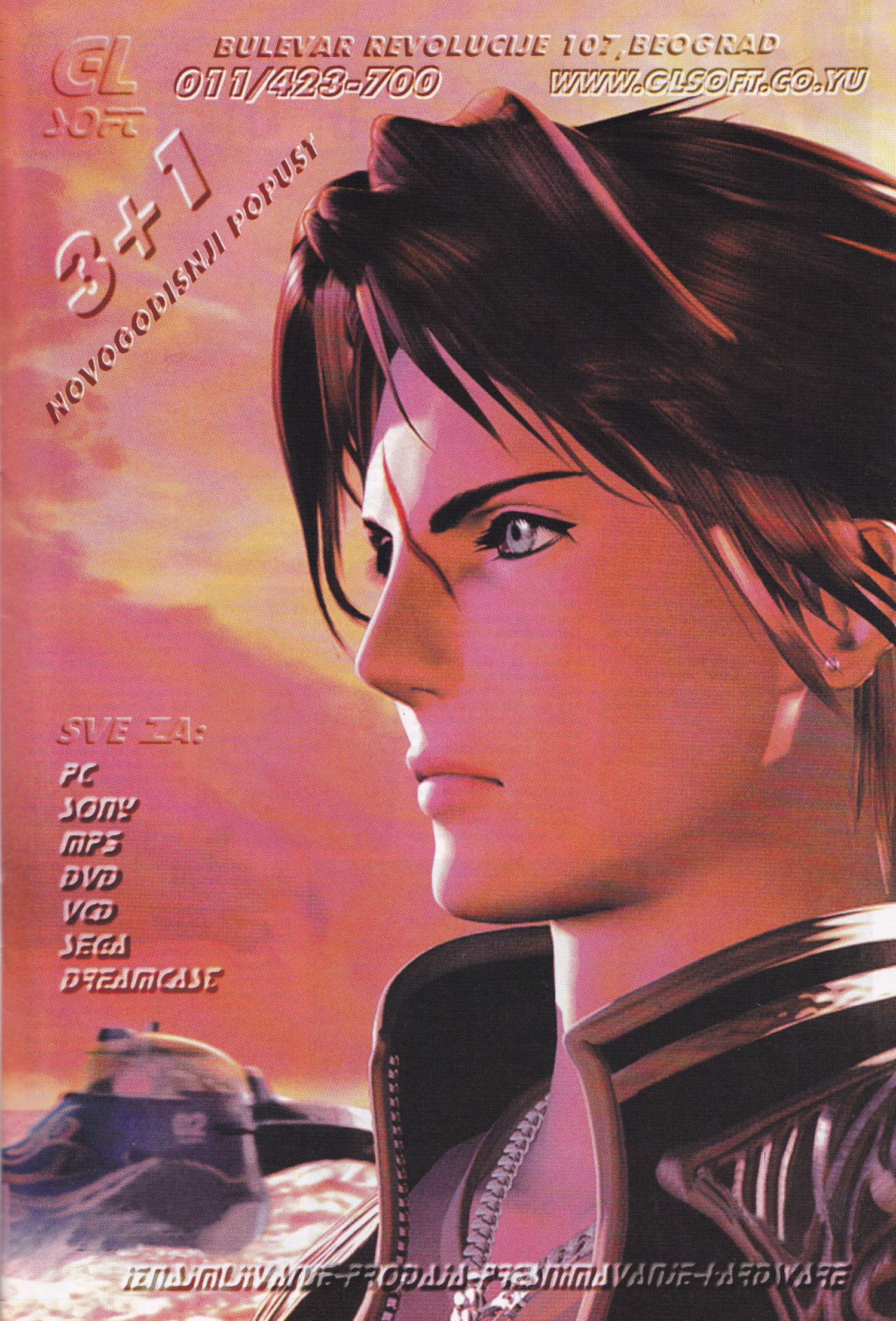
It doesn't get much better than this!

Probajte i: Premier Manager, FA Premier Manager

Minimum: P233MHz, 32 Mb RAM, SVGA karta

1 CD

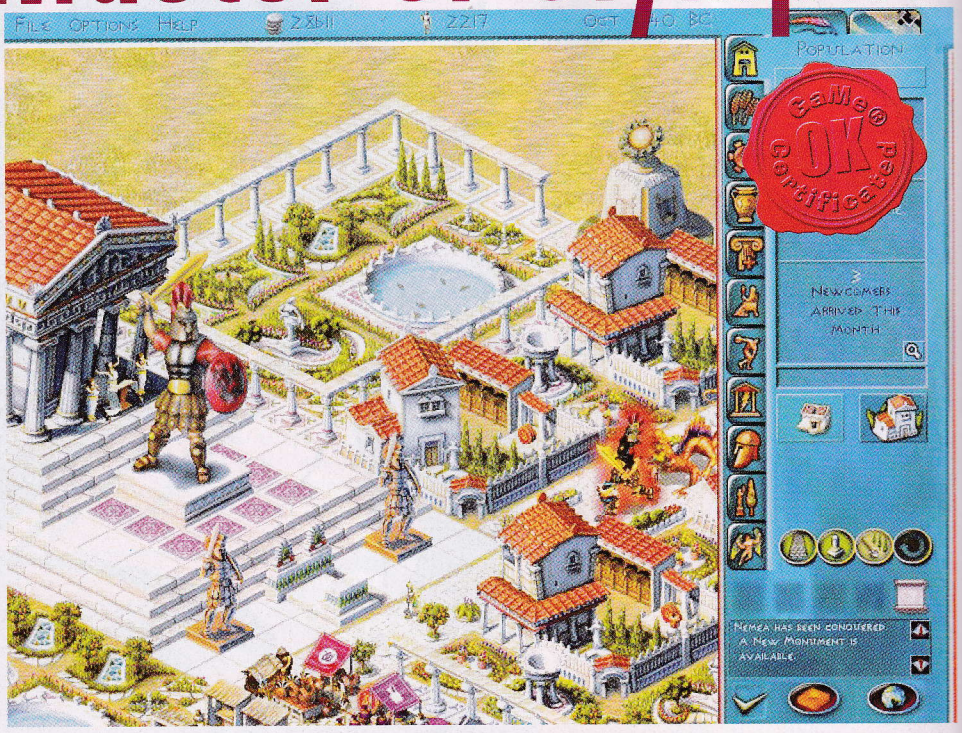
96 %


GL SOFT
BULEVAR REVOLUCIJE 107, BEOGRAD
011/423-700
WWW.GLSOFT.CO.YU
3+1
NOVOGODISNJI POPUST
SVE ZA:
PC
SONY
MP3
DVD
VCD
SEGA
DREAMCAST

●●●●●● Ognjen Popović

Zeus: Master of Olympus

Još jedna zanimljiva stvarčica stiže nam iz *Sierra Entertainment*-a. I ovoga puta, to je simulacija stvaranja u najboljem stilu starih, dobrih Caesar-a i Pharaoh-a. Ko je voleo Cezare, zasigurno će mu se svideti i Zeus, s obzirom da ima sve što bi jedna stvaralačka simulacija trebala da ima.



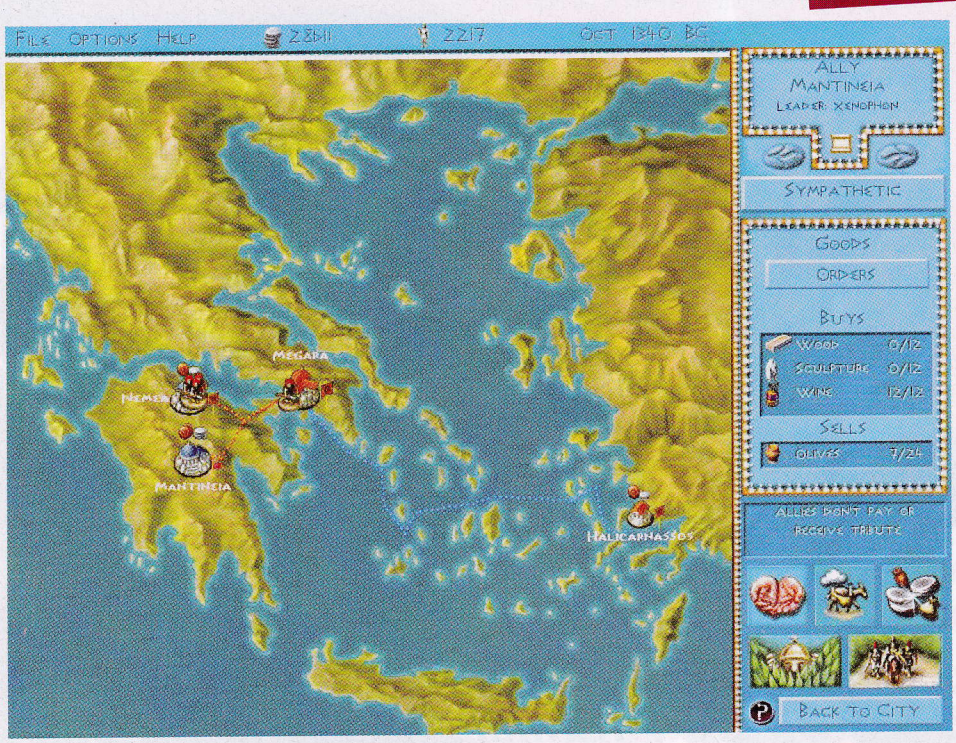
Priča na početku same igre i nije toliko važna. Zeus se borio sa nekakvim stvorenjem Typhen-om i uništio ga, da bi potom na Zemlji nastao haos, te će Zeus morati da baci planinu (!) na vatru koja je uništila svet posle velike borbe. Na taj način, u svetu će moći da se rađa i razvija civilizacija, koju, naravno, vi vodite.

Igre ovoga tipa smo, doduše, sretali milion puta, tako da sama ideja definitivno nije originalna, ali je zato izvođenje na nivou. Grafička strana je OK - boje su lepe, nema isfoliranih rezolucija milion x bilion, kolorit nije prenatrpan i sasvim je prijatan za oči, a meni je relativno originalan, sa sve fontom u stilu stare Grčke.

U okviru igre postoji Tutorial, koji je veoma poželjno makar prelistati kako bi novajlija mogao da počne sa igrom, uzimajući u obzir da tehnika građenja nije baš prosta. Na početku, nemate ama baš ništa sem gole zemljice. Naravno, prvo što ćete uraditi je gradnja kuća. Na taj način počeće da pristižu doseljenici i da se naseljavaju. Ubrzo potom, ljudima treba obezbediti hranu i vodu, kao primarne životne potrepštine. Zatim, kako se grad sve više razvija, postepeno ćete morati da uključujete i zadovoljstva drugog reda, kao što je kultura, tj. građenje amfiteatara i gymnasium-a, a zatim i parkova. Sledeće, da biste obezbedili stabilnost grada na svim nivoima, potrebno je da poseduje i organe reda, bolnicu i maintenance office koji će održavati vaše zgrade u zdravom obliku.

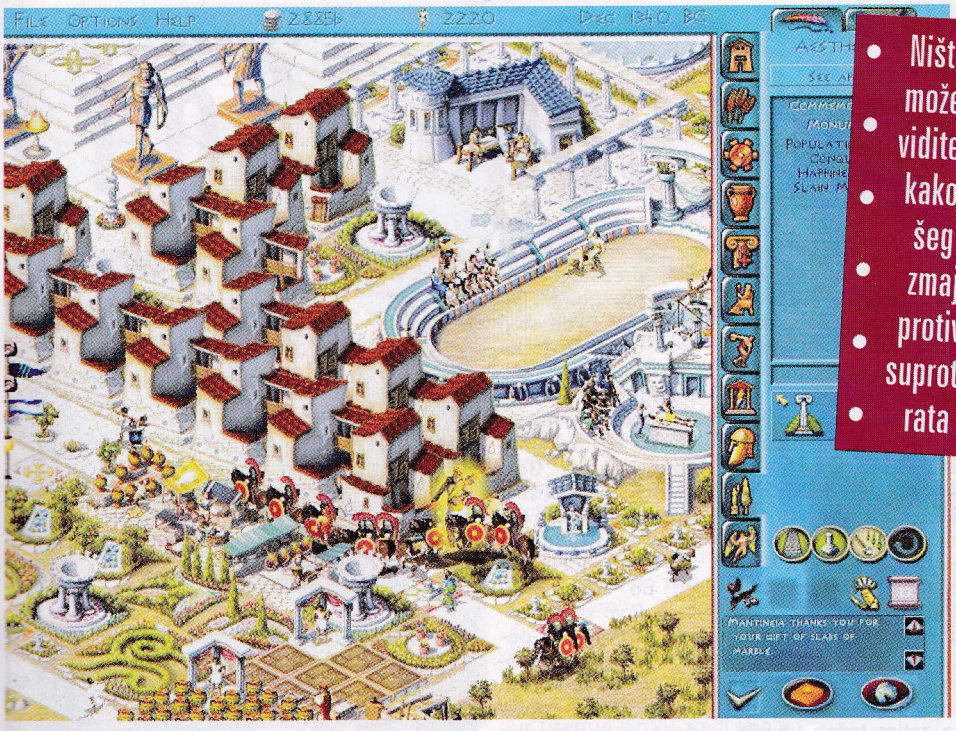
Sam interfejs je fin, prosto rečeno. Sa desne strane se nalaze opcije za izgradnju i pregled grada, i urađene su veoma funkcionalno. Kada kliknete, recimo, na fontanu, hvala bogu, vi ćete i moći da je izgradite, ali ćete zato i odmah na desnoj strani ekrana imati uvid u trenutne potrebe grada za vodom, tj. gde i koliko je vode potrebno, kao i kada su dvojica simpatičnih momaka koji nose vodu poslednji put prošli tuda. Ovo, naravno, važi i za ostale gradske potrebe. Pored svake kuće će se pojaviti skala koja govori u kojoj meri je potreba zadovoljena. Nipošto ne treba zapostaviti naizgled trivijalne potrebe, poput parkova i bašta sa cvećem. Naime, može se dogoditi da dobijete poruku koja vam saopštava da neka zgrada ne može više napredovati zato što je kraj u kojem se nalazi ružan. Pored toga, najčešće je uzrok problema veća potreba za hranom, vodom ili uljem. Hranu možete nabavljati gradeći agore, farme i ribarnice, a uz to, vaši građani mogu uzgajati ovce i masline. Može se desiti i da neki bog siđe i počne da „hodi" zemljom, pa će se tako npr. Dionis, bog vina i gozbe, šetati noseći amforu vina, garantujući plodnost grožđa tekuće godine ako ga budete slavili. U tom slučaju, potrebno je izgraditi hram u njegovu slavu, što znači prvo postavljanje kamenoloma, zatim transportovanje kamena do stovarišta, pa zatim izgradnja temelja, a na kraju i skulpture. Zamoran posao, ali veoma isplativ.

- Posebnu zanimljivost predstavlja humor u okviru igre. Gorepotpisani tvrdi da nikada neće zaboraviti komentar koji glasi: „You're more popular than baklava."



Pored svega, vaš grad može strefiti i neka nepogoda, poput, na primer, bolesti tj. kuge, dok je ekstremna opcija kada se neki od bogova naljute na vas i vaš grad. U slučaju kuge će vam se iznad zaraženih domova pojaviti zelenkasti oblačak, a puno polumrtvih kugavaca početi da mili ulicama. Jedino što vam ostaje u takvom slučaju je građenje bolnice, tj. Infirmary-ja. Međutim, sve to treba imati u vidu mnogo ranije, s obzirom da ljudi ne vole da žive u blizini bolnice, pa nju treba postaviti nešto dalje, ali ipak blizu, kako bi građani uspevali da se leče a da pritom ne pomru putujući do nje.

Pošto ste izgradili grad i uradili sve što treba što se tiče njegovog izdržavanja, na red dolaze i druge stvari. U okviru **Zeus**-a možete trgovati sa susednim gradovima, kao i ratovati sa njima, a bogami i kolonizovati mesta po Grčkoj. Naravno, za sve to postoje mnogobrojne opcije koje ćete najlakše naučiti uz pomoć korisnog Tutoriala. Na primer, da biste io-



- Ništa lepše vam se ne može dogoditi nego da vidite boga rata, Aresa, kako šeta ulicama vašeg grada sa svojim zmajem. Teško onom protivniku koji vam se suprotstavi kada je Bog rata na vašoj strani.

le imali vojske, moraćete izgraditi palatu u kojoj je regrutujete, a ako želite nešto jaču vojsku, moraćete za to da potežete aristokrate i da ih uz to i dobro snabdete oklopom. Vaše jedinice možete muster-ovati, tj. pozivati ih oko svog banner-a (ratne zastave). Međutim, što je jedan garnizon vojske duže okupljen oko svog banner-a a da je pritom neaktivan, nezadovoljstvo u njemu će rasti, pa zato treba slati vojnike na odmor. Sama borba je u suštini real-time, mada ne liči konkretno ni na jednu RTS igru. A i sama borba bi mogla da bude malo bolje urađena. Relativno je nezgodno kliktati na banner-e s obzirom da su veoma uski, a i njihovo upravljanje nije baš najsrećnije. No, s obzirom da to i nije bitniji deo igre, ne predstavlja veliki problem. Posle svega, kada dobijete rat ili grad odbranite od invazije, dobićete lepu opciju preko koje možete izgraditi spomenik koji će vas dugo podsećati na trijumf. Ništa lepše vam se ne može dogoditi nego da vidite boga rata, Aresa, kako šeta ulicama vašeg grada u pratnji svog zmaja. Teško onom protivniku koji vam se suprotstavi kada je bog rata na vašoj strani. Bogovi mogu biti veoma korisni i u drugačijim situacijama... recimo, autor ovoga teksta definitivno nikada neće zaboraviti kada je jedan zli kiklop napao matični grad baš usred osvajanja protivničkog grada, dok je vojska bila daleko, daleko... Grad je bio spasen zahvaljujući Apolonu, koji je odlučio da pomogne u najboljem trenutku, stupajući u titansku borbu sa kiklopom, i na kraju, pobeđujući.

Diplomatija je takođe veoma bitna. Imaćete saveznike i neprijatelje, a i jedni i drugi mogu biti prijateljski ili neprijateljski nastrojeni prema vama. Kako to da vas saveznik ne ceni najbolje, a da je moguće da vas neprijatelj poštuje, lako je objasniti. Zamislite slučaj u kome od saveznika tražite pomoć u vidu vojske, da biste napali neki grad. Saveznik, s obzirom da je dobar, daće vam vojsku, ali će biti veoma ljut na vas ako mu tražite vojsku kad ni on sam ne može da odbrani svoj grad. Zato treba redovno ispunjavati zahteve svojih, kako potencijalnih, tako i tekućih saveznika, i to u vidu vune, vina, grožđa, hrane itd. a nije loše ni s vremena na vreme neprijatelju poslati manji prilog u cilju poboljšanja odnosa. Ako osvojite nečiji grad, njegov bivši guverner postaće vaš vazal, i uz to najverovatnije biti ljut i neraspoložen. I to se da popraviti, dokazujući da ste i vi veliki lider koji, poput Aleksandra Makedonskog, osvaja samo da bi širio civilizaciju i kulturu.

- Naročito je interesantna opcija po kojoj je moguće kliknuti desnim dugmetom miša na bilo kog stanovnika vašeg grada, koji će potom izraziti svoje mišljenje o celokupnoj situaciji.

Posebnu zanimljivost predstavlja humor u okviru igre. Gorepotpisani tvrdi da nikada neće zaboraviti komentar koji glasi: "You're more popular than baklava". Ništa bolje nego kad ste popularniji od baklave! Takođe, prilikom svakog učitavanja igre, umesto poruka tipa „loading" ili „initializing", dobićete „invoking gods", „teasing monsters", pa i „training sheep"(?). Veoma zanimljivo.

Muzika koja vlada igrom je takođe dobra i upešno doprinosi dočaravanju ambijenta stare Grčke. Zvuk je u istom stilu, na zadovoljavajućem nivou. Čuje se kako niču građevine, pljuska voda, gori more, tope se planine itd. Interesantna je opcija po kojoj je moguće kliknuti desnim dugmetom miša na bilo kog stanovnika vašeg grada, koji će potom izraziti svoje mišljenje o celokupnoj situaciji. Naravno, ako je to lokalni nadzornik, on će vas sa enuzijazmom obavestiti kako nema nereda u gradu. S druge strane, neki gubavac će početi sa žaljenjem kako je bolestan, dok će ulični prodavac naglas vikati i hvaliti svoju robu. Zanimljivi su filozofi koji će - filozofirati, a najsimpatičnije su atlete, koji će tražiti još gymnasium-a i hrane, kako bi dalje razvijali svoja „prelepa tela nalik Apolonu". U svakom slučaju, definitivno treba obratiti pažnju na komentare vaših građana, jer, ako nisu zadovoljni vašim poslom, može doći do imigracije, i neki od njih će se jednostavno iseliti jer nemaju dovoljnu količinu hrane ili nisu zadovoljni zbog nekih drugih nedaća. Treba imati u vidu i da npr. jedan „peddler", tj. dostavljač robe, želi da pređe što kraći put od agore (u kojoj nabavlja svoju robu) do kuća u kojima će je prodati, tako da je pravilno postavljenje građevina i puteva veoma važno.

Sve u svemu, za fanove stvaralačkih simulacija i *Sierra*-e, **Zeus** je igra koju nikako ne smeju propustiti (sem u slučaju da su im se smučile igre ovog tipa, s obzirom da su sve i više nego slične), a što je i najbolje, igra obećava dugotrajan provod i ostalim igračima željnim provoda. Preporučujemo.

Igru smo dobili ljubaznošću CD kluba GL Soft 011/423-700

igromer

Solidna, igriva i zanimljiva stvaralačka simulacija sa lepim interfejsom i bezbroj opcija. U suštini ne predstavlja ništa novo, uz dobru muziku i atmosferu prouzrokovaće još mnogo neprospavanih noći.

Probajte i: Caesar II & III, Pharaoh

Minimum: P166MHz, 32 Mb RAM, SVGA karta

1 CD

83 %

Ilir Gaši

Amateur League Golf

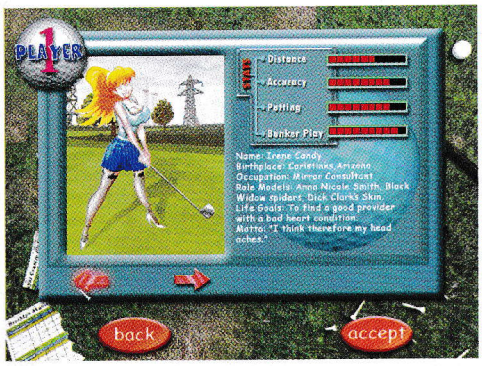
Svi znate kako to ide: imate jedan veliki, veliki travnati teren, po kome su tu i tamo izbušene rupe. Odnekud se pojavljuje čika u belim pantalonicama, prsluku i cipelicama, namešta lopticu, diže pogled, odmerava pravac i jačinu vetra, pa daljinu na kojoj se nalazi marker-zastavica i TOK! - loptica je započela svoj put ka rupi. Ako je ne ubaci iz prvog, na raspolaganju ima i drugi, i treći, pa i četvrti i peti pokušaj, sve dok ne dogura lopticu na tri stope od cilja, kada se već definitivno razjašnjava dilema da li je tip uopšte shvatio pravila ovog dinamičnog sporta.

Iako se prva verzija golfa kao igre vezuje za nomadska plemena Azije (s tom razlikom što su umesto loptice oni obično koristili odsečenu glavu neprijatelja), poslednjih par stotina godina bio je negovan najviše u britanskim aristokratskim krugovima, postavši, zajedno sa piknicima u prirodi nedeljom popodne, simbolom „elegantne opuštenosti" ostrvskih lordova i erlova. Krajem dvadesetog veka, golf postaje dostupan svima koji mogu to da plate: bilo da govorimo o teksaškim naftašima, kolumbijskim narkobosovima ili njujorškim japijima - listom su spremni da pljunu pare i odigraju partiju, nadajući se valjda da će metalni štap poslužiti kao magijski medij putem koga će nešto od drevnog, „lordovskog" filinga preći i na njihove ruke. Imajući u vidu gore navedeno, nimalo ne čudi što su gotovo sve simulacije golfa na kompjuteru kao po inerciji poštovale specifičnu aristokratsku auru: kada vidite tu fino podšišanu travicu i igrača koji deset minuta bira štap, a zatim tačno utvrđenim redosledom savršeno koordinisanih pokreta zamahne i udari lopticu, teško je odupreti se viziji engleskog countryside-a negde 1920. godine. I baš ovde u priču ulazi **Amateur League Golf**, produkt saradnje kompanija *Simon & Schuster Interactive* i *Hypnotix*, i kaže: „A je'l tako? Ma nemoj".

Igra kao igra, dakle, predstavlja simulaciju golfa. „Simulacija" ovde stoji tek u nedostatku adekvatnije reči; mnogo je ostvarenja sa istom tematikom prema kojima **Amateur League Golf** po stepenu realističnosti izgleda kao nezrelo dериште, što ćete i sami uvideti ubrzo po startovanju igre. Prvo sledi biranje rezolucije - ponuđene su u rasponu od 320x240 do 1600x1200 - posle čega ćete ugledati jedan prilično neozbiljan meni, sa svega tri opcije: *Exibition*, *Tournament* i *Options*, u čijoj pozadini ide neka vesela pesmica. „Šta li je ovo?", zapitaćete se, navikli na glomazne settinge iz kojekakvih Profesional golfova. Iskusno, idete na Exibition, jer nećete da se zalećete dok ne vidite o čemu se radi. I tu nalećete na prvi pouzdani znak da nešto nije u redu: igrača treba izabrati među osam potpuno bizarnih karaktera. Navešćemo samo neke: Dr. Buzz, hirurg sa nadimkom „cause of death", Big Fat Earl, mrcina od 200 kila koja jedva može da hoda, Irena Candy, plavušica sa životnim ciljem da nađe bogataša pred infarktom, stogodišnji škotski gajdaš Angus koji startuje devojke rečenicom „Devojčice, 'oćeš da vidiš čudovište iz Loh Nesa?", a tu je i sam Satan(a), među čijim se najvećim dostignućima pominju pad Čovekov, Republikanska stranka i *Microsoft*. Svaki lik je predstavljen kratkom biografijom, slikom i ponekom izjavom ili komentarom, duhovito, i ponekad na granici dobrog ukusa: ovaj detalj dosta govori o karakteru same igre. Pošto ste se odlučili za igrača, birate teren na kome ćete igrati. U Exibition modu, to su Newark Municipal Golf Course i Okeechobee Mosquito Greens, oba sa po 18 rupa. U Tournament modu, nažalost, spektar ponuđenih terena ostaje isti, s tim što možete odigrati i 36, odnosno 54 rupe. I - glupiranje može da počne.

(Specijalni pasus za sve one koji još uvek smatraju da je u pitanju sasvim obična simulacija golfa)

U osnovi, svega su dva faktora koja odlučuju o daljini na kojoj će pasti vaša loptica, a to su jačina i način udarca. U **Amateur League Golfu**, problem je rešen na manje-više uobičajen način: pritisne-



te levi taster miša, skala u donjem delu ekrana (*Power bar*) počne da se puni, pustite miša i odredili ste jačinu udarca. Iznad skale, nalazi se model golf loptice po čijoj se horizontali, a potom i vertikali kreće linija. Kliknete jednom, pa još jednom - odredili ste mesto na loptici koje ćete udariti (naravno, najbolje je da potrefite sredinu, ali i ako želite da felširate, eto rešenja). OK, sada kada imate jačinu i način, potreban vam je još samo pravac, i u svrhu njegovog određivanja koristite ljubičastu strelicu - indikator. Reći ću još samo da vetar postoji, ali da na default vrednostima ne utiče bitnije na putanju, i - toliko o simulaciji. A sada ono drugo, ma šta to bilo.

Elem, kako dizajneri terena za golf imaju idiotsku naviku da prave krivudave kurseve, nikako ne bi bilo na odmet da pre nego što počnete da mlatarate štapom pogledate animaciju koja će vas uputiti u tajnu gde se rupa, zapravo, nalazi. Kada ste stekli ovo, za igranje golfa jako korisno znanje, možete da pristupite realizaciji master plana - a to je da u što manje poteza uterate lopticu u rupicu. Pored vas nalazi se *caddie* (zvaćemo ga kedi, mnogo se lakše menja po padežima). U pravom golfu, kedi je momčić (mada može biti i devojka) koji je tu da vam dodaje palice, drži suncobran, donosi sok i tako dalje. U **Amateur League Golfu**, kedi je način da se oslobodite besa. Znači, ako vam baš ne ide - vi lepo štap u obe ruke, pa mlati kedija dok se ne isprazniš. Osim čisto rekreativne, ovo ima i drugu, mnogo praktičniju svrhu. Naime, u gornjem desnom uglu ekrana primetićete svoje lice (u redu, svi vi koji volite da sitničarite, ne *svoje* lice, već lice karaktera koga ste izabrali). U zavisnosti od toga kako vam igra napreduje izraz lica će se menjati, od blaženo počivšeg do... do, recimo, jako besnog, i obrnuto. Autori igre su lepo primetili da, što je igrač nervozniji, manje je sposoban da pruži dobru partiju: tako će se, proporcionalno rastu nervoze, ubrzavati i one dve linije koje određuju mesto na loptici koje ćete udariti, te će „nišanjenje" biti sve teže i teže. (Inače, ova genijalna stvar ima i svoje ime - *Composure Response System*). Pa, da se vratimo mi na sirotog kedija. Znači, promašili ste lopticu deset poteza za redom, i malo ste uznemireni povodom toga. Posle jedanaestog, pukne vam film, kliknete na *Recompose Yourself* (opcija se pojavljuje posle svakog udarca), i gledate kako vaš lik skače na kedija i ubija boga u njemu. Svaki karakter to radi na drugačiji način: Angus će mu odrubiti glavu štapom, hirurg će mu nabiti par pesnica u stomak, japanski biznismen će odraditi nekoliko *a la* Mortal Kombat zahvata... Maštovito. Naravno, u maltretiranju kedija ne treba preterivati, jer će se momak naljutiti (ili jednostavno umreti, što je dosta verovatnije) i napustiti vas. Od tog trenutka, moraćete sami da birate palicu (imate ih sasvim dovoljno da se zbunite), a na Power baru više nema crtice koja predstavlja njegovu sugestiju za potrebnu jačinu udarca. Naravoučenije, budite oprezni.

Pored ovog, igra obiluje sličnim, nekonvencionalnim detaljima koji bi trebalo da ukažu na njen prevashodno zabavni karakter: počev od komentara na dobro/loše odigran potez („This is better than sex... or so I've heard"), likovi će na više načina ispoljavati svoju radost, odnosno ljutnju. Lomiće palice, skakutaće, udaraće se u čelo... Ali, ako se i nasmejete prvi put kada čujete Škota kako grubo akcentuje „My mule would shoot better", možda ćete već posle petog ponavljanja odlučiti da ugasite zvučnike. Sve je kao u filmovima Mela Bruksa: pogledate „Svemirske lopte" i ohohohoho, ahahahaha, što je to smešno, pogledate „Momci u helankama" i kažete „baš je OK", a sledeći put kada ugledate njegovo ime u najavi TV programa, malo razmislite i odete na pecanje. Nažalost, baš u trenutku kada se, popularno rečeno, smorite, na površinu isplivava onaj segment igre koji bi mogao da bude i glavni - sam golf i način na koji je prenesen na vaš kompjuter: opet nažalost, ovaj deo je odrađen jedva prosečno. Razočarani, počinjete da otkrivate i ostale nedostatke ove igre, koji su nastali usred neracionalno postavljenog fokusa u izradi. Primećujete ružnjikavu grafiku, grube teksture, aljkavu animaciju pokreta, prirodno okruženje koje izgleda beživotnije od oslikanih tapeta i svu onu gomilu drugih nedovršenosti i sitnih bagova koji, u nedostatku nečega dovoljno zanimljivog da neutrališe njihovo postojanje, užasno bodu oči. (Dobar primer je kada, recimo, zafrljačite lopticu u polje žita, odakle se čuje zvuk udarca u drvo. Odmah iza toga se čuje i kako pomenuto drvo pada, sve sa šuštanjem krošnje i tupim prikucavanjem za tlo. Ne znam kako vi, ali ja nikada nisam video drvo u žitnom polju.) Da li je budžet za igru bio previše mali, ili nisu imali vremena, ili su imali - a nikome nije palo na pamet da bi mogli za nešto i da ga iskoriste, nije bitno. Tek, ljudi su u ovom ostvarenju predstavili više simpatičnih, ponegde čak i zapanjujuće originalnih ideja, ali, u skladu sa naslovom igre, ipak je to Liga amatera. Profesionalci se obično potrude malo više.

Igru smo dobili ljubaznošću CD kluba GL Soft 011/423-700

igromer

Na trenutke veoma zanimljiva igra - opuštajuća i duhovita - ali previše nedovršena. Čisto zbog nekih interesantnih rešenja vredi je pogledati, mada teško da će vas držati više od toga.

Probajte i: Tiger Woods, MS Golf

Minimum: P233MHz, 64 Mb RAM, 3D karta

1 CD

64 %

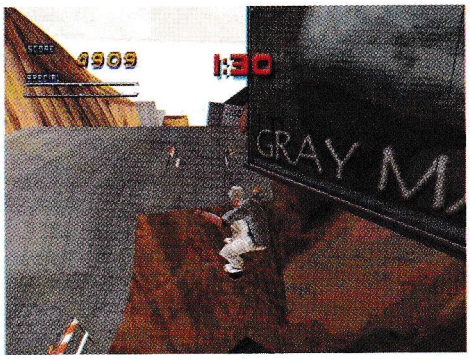
Aleksandar Vuletić

TONY HAWK'S PRO SKATER 2

GaMe OK Certificated

Kada nekog pitate da vam kaže koja je dobra skate board simulacija, prvo što će mu proći kroz glavu je Tony Hawk's Pro Skater 2. Mislim posle mnogo dobijenih nagrada na Playstation, N64 i Dreamcast platformama, teško da će vam neko reći da ne zna o čemu se radi. Sada je vreme da se pokaže u punom svetlu i na kompjuteru. Sigurno se pitate: "Da li je ovo samo još jedan neuspeli pokušaj da se napravi konverzija igre sa Playstationa na PC ili je igra stvarno dobra?".

E pa, na našu sreću, ova igra je mnogo više od dobre konverzije. Tony Hawk's Pro Skater sadrži sve što je potrebno: 13 profesionalnih skatera (zajedno sa gospodinom Hawkom i svaki od njih ima specijalne poteze koji su inače za njih u stvarnosti karakteristični), deset lokacija u career modu (plus nekih dvadesetak iz prvog dela i neke nove), skoro svaki potez koji možete da zamislite, multiplayer i pre svega mnogo, ali mnogo dobru muziku koja varira od hip-hopa do rocka (iliti za svakog po nešto). Inače muziku su pravili već nama poznate grupe - Rage Against The Machine, Papa Roach, Naughty by Nature, Powerman 500, Anthrax i Public Enemy. Najbolji način da se upoznate sa skatingom ili samom igrom je da igrate u career modu. Ovde na početku možete birati između nekih profesionalnih skatera koji su već ponuđeni ili da napravite svog sa naravno malo manjim performansama. Ovu drugu opciju toplo preporučujem jer svoj lik možete napraviti kako hoćete do poslednjeg detalja kao u RPG igrama, od toga kako će izgledati i stila koji će praktikovati tokom vožnje do same statiske (brzina, snaga, skok, slideovanje...) i specijalnih poteza. Onda krećete na svoj prvi zadatak. To će biti hangar sa starim avionima i helikopterima u kome ćete morati da pređete seriju zadataka. Time ne samo što ćete zaraditi pare nego ćete naučiti i par novih stvari koje će vam pomoći kasnije pri prelaženju novih nivoa. Kad smo već kod toga, za prelazak prvog i drugog nivoa trebaće vam oko 1000 dolara, a treći je već takmičenje koje prelazite tek po osvajanju neke medalje što nimalo nije lako. Zadaci su tipa osvoji toliko i toliko poena, nađi sakriveni objekat ili sakupi slova S-K-A-T-E, i za svaki pređeni zadatak dobićete oko 200, 300 dolara. Pare možete trošiti na učenje novih veština ili na kupovinu novog skejta. Već posle prvog takmičenja stvar postaje ozbiljnija i za prelaženje sledećeg nivoa biće vam potrebno duplo više truda. Kada osvojite prvu medalju razni skateri će vam nuditi borbu jedan na jedan što je odlično sa vašeg gledišta, jer ga je lako pobediti i to može biti izvor lakog i brzog novca. Malo kasnije će razlika u poenima između vas dvoje biti minimalno mala, a posle toga možete samo sanjati o pobedi sem ako niste dobro uvežbani. Skoro svi nivoi na otvorenom postoje u stvarnosti (New York, Marseille, plaža u Veneciji, Filadelfija i Mexico) i ja ne mogu reći da li su verno preneseni jer većinu njih nikada nisam video ni na televiziji. Prelaženjem igre dobićete nekoliko odličnih bonus nivoa, dosta novih skatera (uključujući i spidermana koji ima četriri različite maske, a dobićete i par smešnih likova u vidu debelog policajca), par novih izgleda za Tony Hawka (ima i onih iz 80tih) i puno para za upgrade vašeg lika. Kada otključate novi nivo, možete ga igrati u Free Play ili Single Skate modovima ili u multiplayeru (tj. možete samo igrati u LAN mreži i to samo u dva igrača). Zanimljiv mod u multiplayeru je tzv. Graffiti gde deo rampe na kojoj izvedete neki potez postaje vaše boje, a jedini način za protivnika da to promeni je da izvede još bolji potez na istom delu rampe. Nivoe možete praviti sami uz pomoć level editora koji ima preko 100 objekata koje možete ubaciti u igru. Ovo je stvarno super ideja, ali ima samo jedan problem, a to je interfejs koji je pravljen za joystick. Teško će vam biti u početku da se snađete, ali kasnije ćete shvatiti da to u stvari i nije veliki problem. Način igranja je sličan načinu igranja snowboad igara (recimo X-Games Proboarder) samo što daska ima četiri dodatna točkića i nije vam privezana za noge.



Grafika izgleda jednom rečju odlično. Nećete biti vezani za niske rezolucije sa Sonyja, već ćete imati izbor rezolucija do 1024x768. Pokreti su OK, samo što fizika u nekim slučajevima nije ispoštovana. Ono što hoću da kažem je da ćete se ponekad naći u nerealnoj situaciji kao što je vožnja po terenu nagnutom pod uglom na zemlju od 90 stepeni, a vi coolirate, bez obzira na gravitaciju. Igra nije previše zahtevna, radila je fino, bez štucanja na osakaćenoj TNT2 kartici sa 8Mb i Pentiumu 2 300MHz u 800x600 sa visokim detaljima. Na GeForceu je radila besprekorno u 1024x768 na istom nivou detalja sa istim procesorom.

Šta još reći? Dobili smo više nego što smo očekivali... Ova igra potvrđuje teoriju da nisu sve igre loše kada se konvertuju sa Playstationa na PC, već se uz malo truda može dobiti odlična igra sa fenomenalnom muzikom i još boljom grafikom. Jedino postoji malo manja mana koja nastaje kod svih konverzija, a to je to što su komande na tastaturi previše osetljive, pa bi preporučljiv bio jedan game pad. Pa, ako volite extremne sportove ili skating, tu nema dileme - morate imati ovu igru.

Igru smo dobili ljubaznošću CD kluba GL Soft 011/423-700

igromer

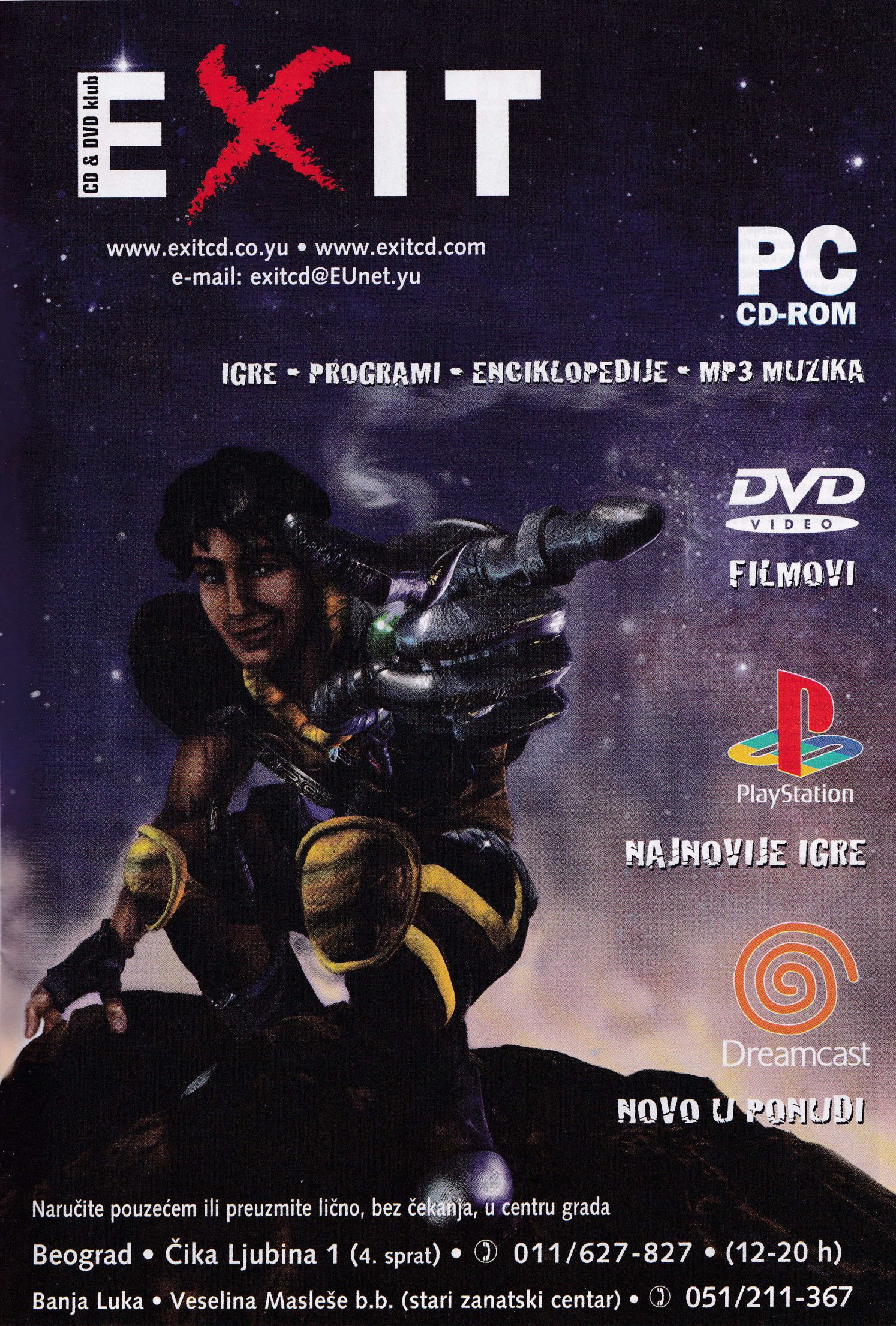
Za sad najbolja simulacija ekstremnih sportova tj. skatinga na kompjuteru, ali ne i jedina. Jednostavno odlična konverzija igre sa Playstationa sa mnogim poboljšanjima.

Probajte i: MTV Scateboarding, X-Games Pro Boarder, Supreme Showboard

Minimum: P233MHz, 32 Mb RAM, 3D karta (VooDoo1)

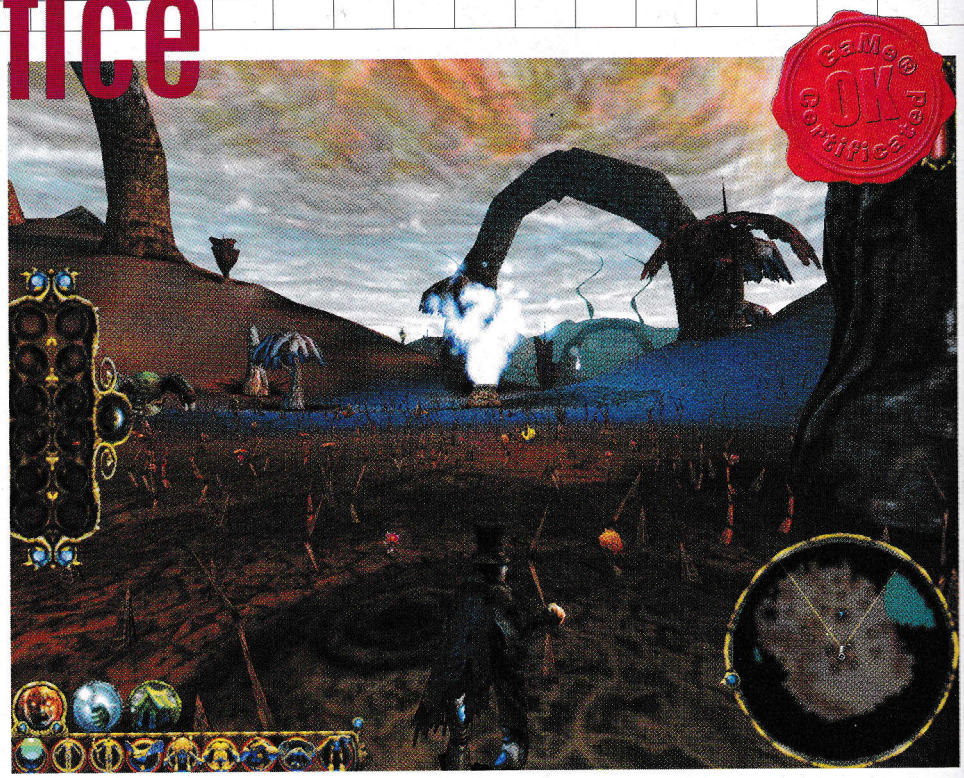
1 CD

88 %


CD & DVD klub
EXIT
www.exitcd.co.yu • www.exitcd.com
e-mail: exitcd@EUnet.yu
PC
CD-ROM
IGRE • PROGRAMI • ENCIKLOPEDIJE • MP3 MUZIKA
DVD VIDEO
FILMOVI
PlayStation
NAJNOVIJE IGRE
Dreamcast
NOVO U PONUDI
Naručite pouzećem ili preuzmite lično, bez čekanja, u centru grada
Beograd • Čika Ljubina 1 (4. sprat) • 011/627-827 • (12-20 h)
Banja Luka • Veselina Masleše b.b. (stari zanatski centar) • 051/211-367

Sacrifice

●●●●●● Marko Šubarić



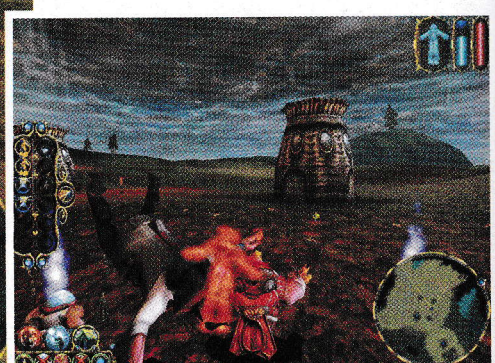
Konačno je tu. Igra o kojoj se mesecima unazad pričalo, i prepričavalo. Fan sajtovi svaki bogovetni dan objavljivali su nove informacije, screenshot-ovi su izazivali euforiju kod obožavalaca igre koja se još nije bila pojavila. Ne pamtim da se oko neke igre do sad napravila ovolika buka, i da je svaka, pa i najmanja informacija, izazivala bujicu komentara, i rasprava na forumima širom svetske mreže. U suštini, oko ove igre bilo je dosta nepoznanica, a glavna je svakako bila: "Koja je vrsta igre, uopšte, Sacrifice?" Neki su govorili da je u pitanju klasičan RPG, neki da je RTS, a ko je bio u pravu? Pa, verovatno svi po malo.

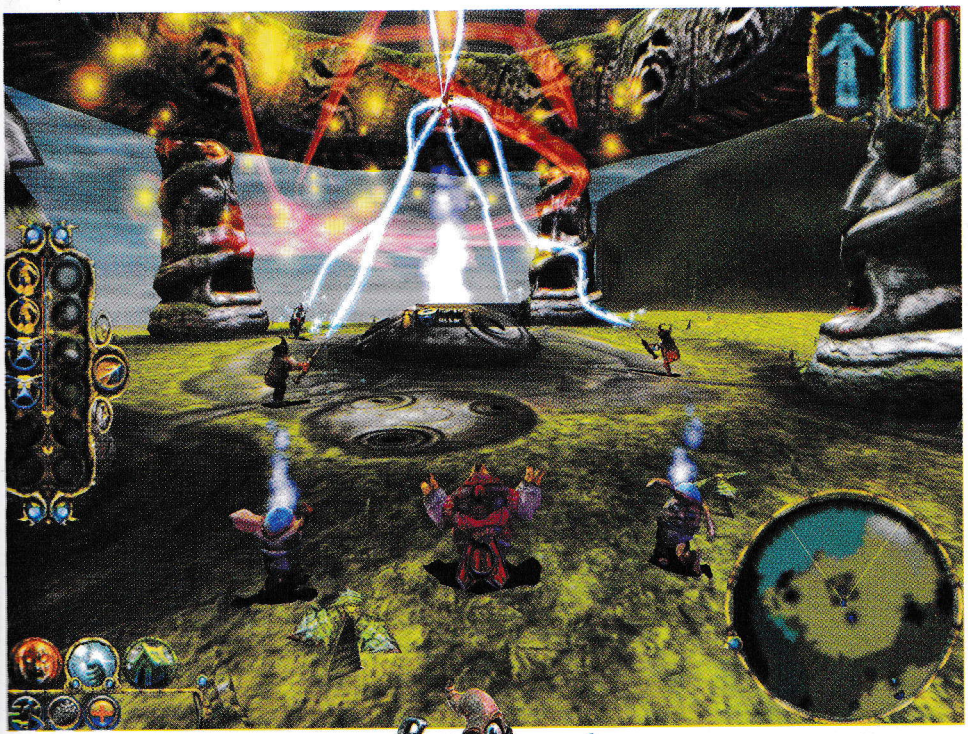
Uzimajući u obzir da je igra pravljena od strane programera Shiny-a, nije čudno što odskače od standarda u svakom pogledu. Za one koji nisu upućeni u rad Shiny Entertainment-a evo malo podsećanja: Earthworm Jim, MDK, Messiah. Jednom prilikom čuo sam da u intervjuu jedan od programera odgovara na pitanje: "Šta je suština igre Sacrifice"? rečima: "Paaaa, to je naša role playing-strateško-akciona igra gde je potrebno neprijatelja žrtvovati na svom oltaru, i tako zadovoljiti svog boga." Kome do tada nešto nije bilo jasno, od tog trenutka bio je totalno izgubljen.

Sacrifice je, u suštini, borba između čarobnjaka, smeštena u apstraktni svet, prelepih pejzaža, kojim vlada hijerarhija pet bogova. U borbi čarobnjaci koriste magije i stvorenja koja sami stvaraju, a čiji izgled i moći zavise od toga kom bogu čarobnjak služi. Naravno za korišćenje magija, i stvaranje bića troši se "mana", koju uglavnom dobijate prinoseći žrtve svom bogu. Poslednji živi čarobnjak je pobednik. S jedne strane, to je to, a sa druge o ovoj igri ima još mnogo toga da se kaže.

Priču za ovu igru osmislio je James Phinney, koji je prethodno bio u Blizzardu. U svojoj prošloj programerskoj kući James je bio glavni dizajner i producent Starcraft-a, i pomoćni producent Diablo-a i Warcraft-a II. Toliko o njegovim kvalitetima i kvalitetu priče koja prati Sacrifice.

Pre početka igre obavezno odigrajte tutorial. Pošto sam i sam pristalica toga da se igrajući samu igru najbolje uči, isprva nisam odigrao tutorial, međutim kako sam naišao na određene probleme vratio sam se na početak, i odigrao ga. Jedan od razloga zbog kojih nisam voleo da igram tutorijale je i taj što su najčešće kratki, i vrlo malo pomažu, a često nam govore o nekim stvarima koje svi već dobro znamo, te je sve to samo jedno zamaranje i ništa više. U ovoj igri je sve toliko originalno, i zanimljivo da je čisto zadovoljstvo igrati taj tutorial, a što je još važnije veoma je koristan. Prva stvar koju ćete naučiti je kako da skupljate manu. To se radi na tzv. mana fontanama, i to na taj način što se jednostavno stoji blizu njih. To sam bar ja mislio, dok u tutorialu nisam video da se sagrađivanjem građevine zvane "manalith" na samoj fontani, višestruko ubrzava popunjavanje rezervi manom. Sve građevine grade se pomoću magija koje se nalaze u delu sa magijama pod nazivom structure spells. Da bi ste stvarali svoja bića osim propisane doze mane, za svako biće vam je potrebna i duša. Najčešćem vam za jedno stvorenje treba jedna duša, međutim ukoliko su stvorenja moćnija može da se desi da u jedno ide i više duša. Do duša možete doći na više načina. Prvi način je da jednostavno naiđete na dušu, i još jednostavnije je pokupite. Drugi je naravno oduzimanje duša od neprijatelja. Možete naići na plave i crvene duše. Plave obično nađete na sred neke poljane, i samo ih uzmete tako što pređete preko njih. Crvene duše su, obično, duše neprijatelja koje ste ubili. One su crvene jer nisu "čiste". Da bi ste crvenu dušu pretvorili u plavu, odnosno nečistu u čistu, potrebno je da na njoj iskoristite convert spell. Ono što je zaista fascinantno u ovoj igri je i to koliko su samo na svaki detalj mislili programeri, i kako "svako zašto ima svoje zato". Naime, mogli su programeri da naprave da vi jednostavno bacite magiju convert, bljesne crveno svetlo i duša je spremna za preuzimanje, ali ne... Pošto iskoristite convert spell, na nekih pet-šest metara stvara se biće pod nazivom sac-doctor, koje najviše podseća na malog crvenog đavola sa nekim štapom, koje silazi lagano na zemlju kod žrtve i započinje ritual kojim će dušu preobratiti. Ritual je praćen magijskim rečima i

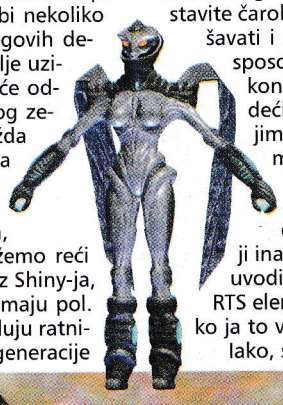




plesom, i traje jedno vreme, tako da nema instant dobijanja duša. Ono što je ludo u svemu ovome je stvar da nalazeći se u sred ovoga, po svemu nerealnog i magiskog, sveta, ja izgovaram: "Pa dobro, treba da se izvede jedan ritual da se dobije duša, i treba za to malo vremena, to je *r e a l n o*." E, zato ja već sad mogu da vam kažem da prosto obožavam ovu igru. A da, kad smo već kod magija i magijskih reči moram da napomenem i to da je svaka magijska radnja propraćena magijskim rečima od strane vašeg boga. Svaka magija ima svoje reči i odlične svetlosne efekte, tako da sam dolazio u situaciju da se razbacujem magijama iz čista mira, samo da opet vidim kako to sve izgleda. No, kasnije o grafičkom delu.

Sledeća stvar koja je da se zna "pod obavezno", je i ta da odmah pošto napravite gore pomenuti "Manalith", treba stvoriti i par "Manahoara". Manahoar je veoma korisno stvorenje. Može vam se desiti da vodite bitku daleko od manalith-a, koji vam je izvor mana. U tom slučaju upotrebićete Manaohar-e koji su putujući rezervoari sa manom. Naime, oni crpe manu iz vašeg Manalith-a gde god da je, i zrače tu energiju na bojnom polju, gde vam je i najpotrebnija. Naravno jedno ovo stvorenje ne može zameni celu građevinu Manalith, ali ako ih je više postiže se isti efekat. Ovo je doduše mač sa dve oštrice. Manaohar-i nisu dobri ratnici, a svaki od njih ipak zahteva po jednu dušu, koja može biti iskorišćena na stvaranje nekog od ratnika, međutim to je jedan od strateških delova igre, pa vi razmislite šta ćete i kako ćete. Poslednja stvar koju ćete naučiti u tutorijalu je borba protiv čarobnjaka. Prve borbe sa kojima ćete voditi biće protiv malih grupa ratnika koje su pod vlašću nekog od čarobnjaka. Njih ćete relativno lako savladati, ali vas opuštanje može skupo koštati u duelu sa čarobnjakom. Najbitnija stvar u borbi sa čarobnjakom je uništiti mu oltar. Oltar je najvažnija građevina, kako za druge čarobnjake, tako i za vas. Dok imate oltar, vi, čak i ako vaše telo bude mrtvo, prelazite u astralni svet odakle još uvek možete stvarati ratnike i slati ih u borbu, ali ne možete koristiti magije. Pošto povratite zdravlje i četvrtinu mane, vraćate se u svetovni deo. Znači, uništite čarobnjaku oltar, a samim tim i njega ćete lako. Dakle, osnovnim elementima borbe završavate tutorijal deo, i možete da počnete igru.

Bogovi. Jedna od najvažnijih stvari u ovoj igri, a i šire. Svaki od pet bogova ima svoju personalnost, i svaki vam daje određene magije. Stratos je bog vazduha. Svako ko očekuje armiju letećih stvorenja biće pomalo razočaran. Međutim, stvorenja ovog boga imaju svoje specijalne sposobnosti, a ako se tome doda očekivana nadmoć u brzini, Stratos će možda biti vaš omiljeni lik. Charnel - bog smrti. Pošto mu samo ime i ne zvuči baš najstrašnije, više kao neki skupoceni parfem, Charnel u startu gubi nekoliko poena. Međutim, mogućnost njegovih demonskih ratnika da povrate zdravlje uzimajući ga od protivnika, mnoge će odvući na tamnu stranu. James - bog zemlje, hm... Interesantan lik, možda najsimpatičniji, reći ću samo da može razne stvarčice da uradi sa kamenjem. Persophone - bog života. Iako govori ženskim glasom, a i izgleda pomalo tako, ne možemo reći da je ovo ženski bog. Po ljudima iz Shiny-ja, a i po nekim drugima, bogovi nemaju pol. Jedna od korisnih svari koje poseduju ratnici ovog boga je sposobnost regeneracije zdravlja u toku borbe. Poslednji bog kojeg vam predstavljamo je Pyro, pogađate, bog vatre. Šta njegovi sledbenici rade pretpostavljam da znate... pa pale nego šta!



Magije. Sledeća stvar zbog koje je ova igra takva kakva jeste. Kakve ćete čini dobijati zavisi naravno od boga kome ste naklonjeni. Recimo, Persephone ima tendenciju da vam daje magije za izlečenje, tako da ako recimo u toku bitke vidite da vam je vojska loša po tom pitanju, iskoristićete neku od magija kao što je Rainbow, i vratiti im snagu. S druge strane ako ste miljenik, recimo, Charnel-a on će vam dati neke tako destruktivne magije kao što je Grim Reaper, koje će pokositi vaše neprijatelje kao travu. Jedna od interesantnih stvari je i ta da nemate samo vi čarobnjaci magije, već da ih poseduju i neka stvorenja, što je ponekad veoma korisno. Magija ima priličan broj i stvarno su raznovrsne: od Volcano magije kojom izbacujete vatrene lopte, do Tornado magije koja će celu neprijateljsku vojsku dići u vazduh i razbacati unaokolo. Jedna od najinteresantnijh magija je svakako Bore, koja vam omogućava da nadolazećoj vojsci jednostavno izmaknete zemlju pod nogama. Cool, zar ne? Vaši spell book-ovi nisu fiksirani, i ovde opet programeri Shiny-a pokazuju svoju neverovatnu inovatinost na svim poljima. Naime, iako bogovi imaju tendenciju da specijalizuju magiju, vrlo je interesantno videti šta se dešava ako recimo u toku igre promenite boga (što naravno ne možete baš svaki čas) i onda dobijete mogućnost da uz prethodne magije umiksujete i malo novih.

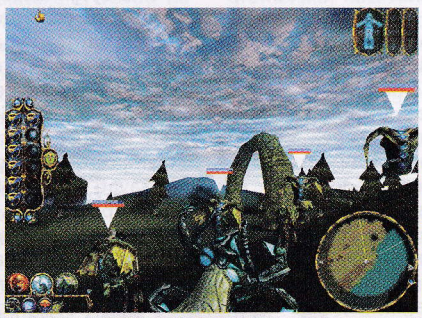
U celoj igri izdvajaju se dve celine. Prvi deo je single-player mode, RPG deo igre, koji se proteže na 46 nivoa. Zatim je tu multiplayer mod koji programeri opisuju kao "stratešku akciju", i on se proteže na nekih 30 nivoa. Treća mogućnost igre vrti se oko level editora, gde imate mogućnost da kreirate svoje mape i postavite čarobnjake gde vi želite. Možete podešavati i AI čarobnjaka, i njihove magijske sposobnosti. Tim Sacrifice-a se prvo koncentrisao na multiplayer deo, radeći na balansu stvorenja i magije kojima se kontrolišu. Po rečima programera, pošto je to završeno, single player deo je bilo mnogo lakše uraditi. Single player mod mu dođe kao jedan ogroman tutorial koji inače više naginje ka RPG-u, i koji nas uvodi u multiplayer deo koji ima više RTS elemenata. Tako sam se ja to istr... tako ja to vidim.

Iako, single player više naginje ka RPG-u

u njemu se koriste iste kontrole kao i u multiplayer-u, jer ljudi iz Shiny-a nisu hteli suviše da komplikuju. Kontrola se vrši uz pomoć kombinacije tastatura-miš. Vaš lik posmatrate iz trećeg lica, i imate mogućnost da zumirate, ili odzumirate po potrebi. Što se tiče RTS dela, može se reći da je ovo nov pristup gledanja na događaje koji se dešavaju oko vas. Mislim, vi vodite lika koga gledate sa leđa, i on je sad taj koji gradi strukture, kontroliše vojsku itd. Originalno, dopadljivo i funkcionalno, bolje ne može. Možda će vam trebati malo vremena da shvatite kontrole, jer postoje odvojene kontrole za pomeranje vašeg lika unaokolo, i kontrole za okretanje njegove glave, odnosno vašeg pogleda. Ako postoji i jedna stvar u ovoj igri koja je za nijansu lošija u odnosu na druge, i koja stavlja malu, malecnu mrlju na igru, onda tu, ako baš moramo, možemo ubrojati upravljanje vašim likom, koje ponekad u toku bitke može biti mali problem. Međutim, što sam više igra sve mi je manje to smetalo, a sad gotovo uopšte. Kamera prati vas, čarobnjaka, ali imate i mogućnost da gledate svet kroz oči nekog od vaših stvorenja, što je idealno u otkrivanju zaseda. Oni spretniji igrači imaće i mogućnost da, recimo u toku povlačenja, gledaju iza sebe i bacaju magije na one koji ih jure.

Ono što posebno krasi ovu igru, i izdiže je iznad drugih je grafika. Odgovorno tvrdim da je ovo jedna od najlepših, ako ne i najlepša grafika koju je neka igra ikad imala. Sacrifice je pravljen tako da iskoristi sve prednosti modernih grafičkih karti i procesora, sa velikim akcentom na fascinantne grafičke efekte od kojih ćete zanemeti. Nije ova igra džaba najavljivana rečima: " Multiplayer strategy, with graphics to die for". Ovo "to die for" je idealan izraz za opis svih prelepih predela u igri, svih stvorenja koja su tako prokleto dobro zamišljena, i svih efekata u borbi. Najjednostavnije magije imaju takve efekte od kojih zastaje dah, a šta da vam pričam onda o korišćenju nekih naprednih tehnika ubijanja neprijatelja i efektima koji njih prate. Zaista, ako postoji grafika u nekoj igri koja se ne može rečima opisati, onda je to grafika u Sacrifice. O zvuku u igri mogu reći samo reči hvale, kao i za grafiku. Svaka magija praćena je izgovaranjem magičnih reči, svaki pucanj, svaki krik sve je na ivici savršenstva. Naravno da bi ste videli Sacrifice u svom njegovom sjaju, trebaće vam moćan kompjuter. Međutim, i na mašinama srednje klase, uz malo podešavanja, moći ćete da se pristojno igrate uz lepu atmosferu.

Jedna od najbitnijih stvari, atmosfera, na nivou je kakav se retko viđa. Prosto je čudo kako ste, i koliko vi uvučeni u priču posle kratkog vremena. U roku od pola sata, napad na armiju vašeg boga, postaje napad na vas lično, a vaš bog stvarno vam postaje predmet obožavanja. Atmosfera u toku bitke protiv jedinica neprijateljskog čarobnjaka, na ivici ulaza u njegov oltar, tu toliko čuvanu svetinju neverovatna je. Ovo je igra zbog koje su noći neprospavane, zbog koje se beži sa časova, i devojka laže da imate sad nešto veoma važno da radite, i da ćete se čuti kasnije. Definitivno, ali definitivno jedno od najboljih izdanja u toku ove godine. Toliko originalnosti, na jednom mestu. Ovo je igra koja postavlja nove standarde u svemu. Novi standardi u grafičkim rešenjima, novi standardi u okviru RPG i RTS žanrova, i izvanredna tehnička rešenja rezultuju i krajnjom ocenom koja je takva kakva je.



igromer

Pre svega originalno, zatim zanimljivo, a potom i grafički superiorno. Predstavnik nove generacije igara. Etalon za buduće vrednovanje sličnih ostvarenja

Minimum: PII300MHz, 64 Mb RAM, 3D karta

1 CD

95 %

Probajte i: Myth 2, Populous

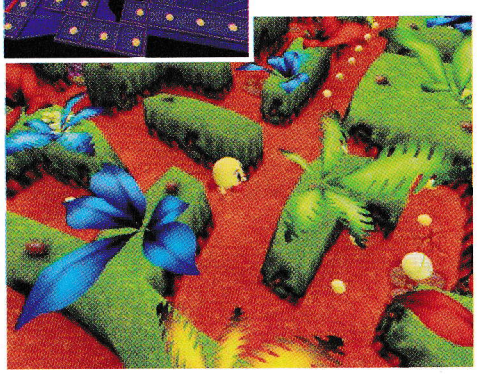
Ranko Trifković

Pac-Man: Adventures in Time

Sramota jedna! Ako niste znali, ove godine simpatični mali žutać Pac-Man puni 20 godina! *Hasbro Interactive* je „navatao" mlade web-dizajnere *Mind's Eye* i ludake (tako sami sebe nazivaju) iz *Creative Asylum*-a i objavio još jednu 3D verziju ove prastare igre. Ono jest', igra ima pričicu, prateće animacije, preko pedeset nivoa u pet „vremenskih zona", sa sve bonus-nivoima. Međutim, gde je tu poštovanje za ne tako mladog Pekija, koji poslednjih dvadeset godina rintači na našim ekranima skupljajući voćkice, jadne duhove i pilulice. Ne samo da se pojavljuje u preko 100 različitih igara, nego je uposlio i gospođu Pekmen i profesora Paka i razne druge likove. E, *Hasbro*, *Hasbro*, pa ovaj dasa zaslužuje više pažnje, a vi ni na sajt da ga stavite...

Pinky, Inky, Dinky i Clyde (imena simpatičnih duhića koji progone Pac-Man-a) su ukrali Pak-artifakt koji je štitio Pak-planetu od zlog Mollusc-a. A naš žuti heroj, budući da više nije tinejdžer, odgovorno se latio posla da sakupi četiri dela artifakta koje je negativac raspršio u pet vremenskih zona (ne pitajte me kako mu je to uspelo). Vremenskom mašinom Prof. Pac-a, mali Pac-Man se vraća u praistoriju i pokušava da spasi svet. Ako niste znali, male žute stvarčice koje on sakuplja zovu se pellets i mora sve da ih pojede ako misli da ide dalje. Svaki sledeći lavirint je u suštini isti kao prethodni, ali sa nekim inovacijama. Tako u ovoj Pac-ovoj avanturi postoje dodatna smetala, kao i razni mostići, reke, nizbrdice i uzbrdice i teleporti koji mu pomažu da izbegne ljute (pra)stanovnike i pokupi sve kuglice. Osim sjajno urađenog 3D okruženja i već standardnih 3D efekata, tu su i lavirinti neobičnog oblika. Zamislite izdubljenu koru drveta ili džinovske pečurke u kojima su smešteni lavirinti. Verujte mi da, iako je tema igre malo banalna (dobro deco, znamo da će se vama svideti!), efekat vredi videti svojim očima. Svakih pet-šest nivoa dobijate bonus-nivo. Nekad je to šibicarenje (sad ga vidiš, sad ga ne vidiš, ispod koje je korpice bananica?), nekad igra memorije, shooting range (sa duhićima kao metama), a često je u pitanju 3D jurnjava (nizbrdo, niz reku, rodeo na prasencetu). Pre bonus-nivoa sledi ljupka animacija, nastavak priče i prelazak u sledeću zonu. Znači - stari dobri (možete igrati i u 2D) žuti momak kroz praistoriju, Egipat, Divlji zapad, XIX vek i budućnost.

Kao što se i očekuje od igre ovoga tipa, animacija i grafika su na vrhunskom nivou, možda čak i malo preteranom (opcije tipa MipMaping i Advanced podešavanja, te rezolucije do 1600x1200). Muzika je odlična i nećete je isključiti, a zvučni efekti su slatki i u Pac-stilu. Jedino mi nije jasno zašto umesto njam-njam, zvuk pokupljenih pelleta zvuči kao „apa, apa". No, ovoj igri malo je toga za zameriti. Dizajnirana je za mlade i kao odmaraljka za mozak (ipak, ne vredi toliko da biste morali da je imate u kolekciji), i vrši funkciju. Drugim rečima - ne očekujte ništa od nje. Tehnički je potpuno u redu, čak ima i neki šarm i atmosferu, ali kad malo bolje razmislite....



Igru smo dobili ljubaznošću CD kluba GL Soft 011/423-700

igromer

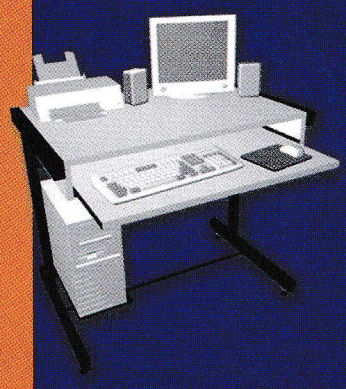
Nivoi su pomalo monotoni i ubrzo nisu više interesantni. Iznenađenja poput bonus-nivoa i/ili pravih 3D tabli na kratko vas vraćaju igri, ali u suštini...loše (deco, ja vam se još jednom izvinjavam).

Probajte i: Ms PacMan Maze Madness i slične Pac igrice

Minimum: PII300MHz, 64 Mb RAM, 3D karta

1 CD

70 %



On je 900x600x810

On je sa pokretnom pločom za tastaturu

On je sa metalnom konstrukcijom

On je sa podesivim antistatičkim stopicama

On se lako montira i demontira

On je u 20 različitih boja i tekstura

On je optimalan za sve kompjuterske konfiguracije

On je sa popustom 139 DM

... a može da bude TVOJ!

STOLOVI ZA KOMPJUTERE & KANCELARIJSKI NAMEŠTAJ

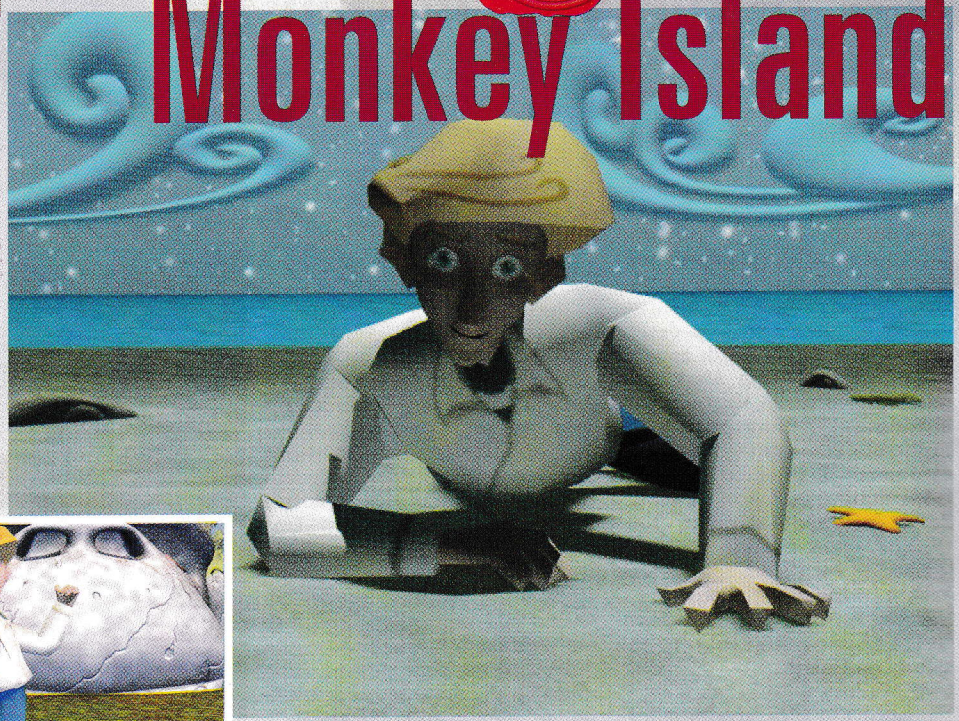
eA Comp

STO poSTO STO!

Beograd, Tadeuša Košćuška 72
tel. 011 186 355, tel/fax 186 267
mobtel. 063 250 700
www.veacomp.co.yu

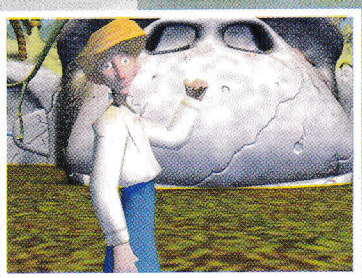
●●●●●● Miloš Stamenković

Escape From Monkey Island

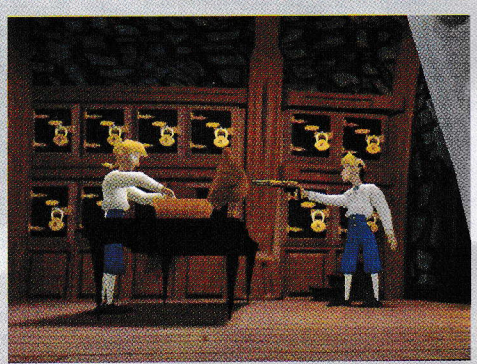


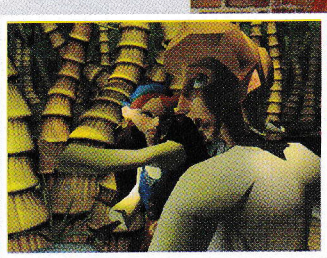
Eto nama još jednog Monkey Island-a, Lucas Arts-ove avanture sa "moćnim piratom" Guybrush Threepwood-om u glavnoj ulozi. Ni Bruce Willis nije snimio četiri dela Die Hard-a, a Guybrush se ne da zastrašiti od majmunskog ostrva ni po četvrti put. Oni koji se nisu stavljali u kožu Guybrush-a u prethodnim avanturama ne znaju šta su propustili, pa zato neka probaju da odigraju bar neki od prethodnih delova. Oni koji su se već okušali u ovom serijalu i prešli sve prethodne delove mogu sa uživanjem da čitaju dalje pre nego što se dokopaju 2CD-a na kojima se nalazi "Escape From Monkey Island".

Priča u "Escape From Monkey Island" se direktno nastavlja na "The Curse Of The Monkey Island". Guybrush se oženio sa Elaine i posle dugog medenog meseca (Go! Guybrush Go!) oni se vraćaju na ostrvo Melee. Ali pošto su se dugo zadržali na svom medenom mesecu, ljudi na Melee ostrvu su Elaine proglasili mrtvom, a to hoće da iskoristi Charles L. Charles koji tipuje na mesto guvernera. Elaine se ne predaje tako lako i ulazi u izbornu borbu, ništa manje uzbudljivu od one gde se glavni konkurenti Bush i Gore. Pored toga, neki sumnjivi bogati australijanac želi da kupi sva Karipska ostrva, kao i sve na njima, da protera pirate i ostale protuve, i da od tih ostrva napravi turističku atrakciju (kakav pakleni plan, zar ne?). To je početak dugačke i uzbudljive avanture u kojoj je Guybrush-ov zadatak da ponovo spasi svet (tj. dotična Karipska ostrva), a pri toj "nemogućoj misiji" će se opet sresti sa svojim starim i neuništivim neprijateljem-LeChuck-om (ARGH, zar opet?). U toku svoje misije Guybrush će između ostalog, ponovo posetiti Scumm bar, doći do plaže na Jambalaya ostrvu (obožavam ovakva imena), upasti u nevolje sa zakonom, iznajmiti ljubičasti brod, i dobiti par šamara od svoje lepe Elaine Marley Threepwood.

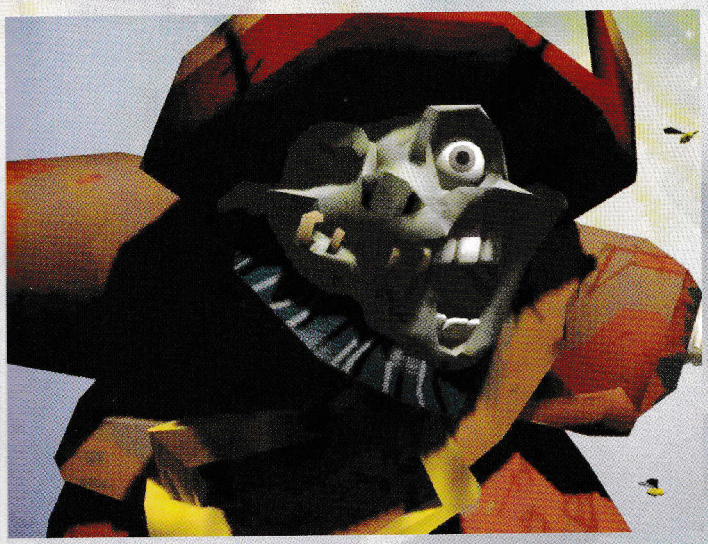


Guybrush će, pod vašom kontrolom, morati da prevaziđe sve te probleme služeći se klasičnim Monkey Island metodama, tako da ko god je igrao neku od igara iz serijala otprilike zna šta može da očekuje. Znači, mnogo (bez)korisnih razgovora sa svim mogućim likovima. Pored već poznatih likova koji su opet dobili angažman u novom "Escape From Monkey Island" kao što su neizbežna Voodoo Lady, Stan, Care i Otis, biće tu tušta i tma novih nepredvidljivih persona. Pored tih neophodnih konverzacija, potebno je (kao i u svakoj avanturi) obilaženje svih lokacija i traženje razno-raznih predmeta (mali savet: sakupljajte sve što možete, nikad se ne zna šta će sve zatrebati, jer većina predmeta ima svoju namenu u igri). Pored mačevanja preko uvreda, kao novitet se pojavljuje i obaranje ruku (takođe preko uvreda). Tim obaranjem ruku ćete morati da privolite neke ljude tj. pirate da urade ono što vi želite. Kao i u svakom Monkey Island-u i ovde je potrebno malo eksperimentisanja i pamćenja (pametan piše, Guybrush pamti :)) uvreda i adekvatnih odgovora na njih. Naravno, celu igru prožimaju raznovrsne zagonetke koje treba uspešno rešiti. Sve te zagonetke su dobro osmišljene i veoma logične, ali samo ako se dobro uživite u radnju i okruženje. Nemojte se libiti da probate sve što vam padne na pamet, jer Guybrush ne može nastradati (Toša je neuništiv). Radnju igre prate razne komične situacije i gegovi preuzeti iz poznatih crtanih i igranih filmova, kao i štosovi vezani za prethodne delove igre. Tako je npr. naziv prvog čina (ACT I) "Things to do on Melee Island when you're dead", po filmu "Šta sve možeš u Denveru kada si mrtav" itd.

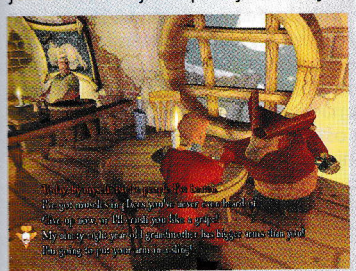




"Escape From Monkey Island" je tehnički jako dobro odrađen, što se uostalom i očekuje kada je u pitanju firma reputacije Lucas Arts-a. Grafički, igra je dosta uznapredovala. Engine koji je korišćen je baziran na Grim Fandango-vom engine-u, ali je dosta unapređen. Svi likovi su lepo izmodelirani i izrenderovani, i lepo se uklapaju u ostatak okruženja. Sam dizajn i izgled likova je doživeo novu modifikaciju. Sada su nešto manje karikature, tako da je primenjen malo "realniji" način njihovog crtanja. Guybrush sada izgleda bolje nego ikad, kao i ostali likovi upakovani u novo ruho "Escape From Monkey Island"-a. Ipak, ono što je glavno je da likovi nisu izgubili na komičnosti, tako da je svaki od njih pojava za sebe. Pri tome pr-



venstveno mislim na Guybrush-a koji će i dalje trpati sve predmete koje skupljate u svoje pantalone, ma koliko veliki i neprikladni za nošenje po džepovima oni bili (patke, kovčeg sa blagom, ribe, termiti itd.). Njihovoj komičnosti doprinosi i odlično odrađen zvuk. Muzika je u stilu Monkey Island-a, ali su u pitanju ipak nove melodije. Glumci koji su pozajmili svoje



glasove likovima odradili su odličan posao, tako da daju dodatnu dozu humora i autentičnosti, a Dominic Armato je ponovo u glasovnoj ulozi Guybrush-a. Kao i ostatak tehničke izrade, i sama kontrola nad Guybrush-om je promenjena. Lucas Arts je odustao od Point&Click principa i potpuno primenio Grim Fandango stil upravljanja. To znači da nema više kontrole sa mišom (čak ni kao opcija), već se sve vrši preko tastature, joysticka ili gamepad-a (nikad ne bih ni pretpostavio da ću neki Monkey Island igrati na gamepad-u). Takvo kontrolisanje lika će teško pasti svim starim Monkey Island igračima, jer će Guybrush često odskakati od zidova i ostalih predmeta. Sve to čini kontrolu malo nezgrapnom, što posle malog perioda navikavanja ne umanjuje draž i uživanje u igri.

Istina da "Escape From Monkey Island" predstavlja još jedno prežvakavanje stare ideje, ali je u pitanju jedno JAKO dobro prežvakavanje. Pored toga, ovaj nastavak predstavlja još veće okupljanje starih likova iz prethodnih delova, nego što je to bio "The Curse Of The Monkey Island". Zbog toga, ako niste igrali prethodne delove nećete biti u stanju da u potpunosti razumete sve što-sove. Ako niste ranije čuli za Big Whoop, Stana, Swordmaster-a i ostale stvari i likove, bićete uskraćeni za veliku dozu smeha u kome će uživati svi oni koji su se ranije družili sa Guybrush-om. Pored toga i neki problemi će vam izgledati nelogičnije nego što to u stvari jesu. Iz tih razloga, još jednom apelujem na sve igrače koju su avanturisti u krvi, da ako nisu igrali prethodne delove, to obavezno učine, pa se tek nakon toga bace na ovaj poslednji. Uz to, i hardverska zahtevnost je veoma mala za današnje pojmove, te nema razloga da se bar ne oprobate u ovoj fantastičnoj igri.

Igru smo dobili ljubaznošću CD kluba EXTREME PLATO 011/639-121

igromer

Odlična avantura sa mnoštvom humorističkih opaski. Zagarantovano je puno sati dobre zabave.

Minimum: PII266MHz, 32 Mb RAM, 3D karta 8Mb

2CD

Probajte i: Grim Fandango, Indiana Jones & Fate of Atlantis

91 %

Izbor od 3000 CD-a!

PC CD CLUB GAMER

SEGA DREAMCAST

Konzole & Igrice

- Iznajmljivanje i Snimanje
- Programi, Igre, Filmovi
- MP3 muzika
- Igre za Sony Playstation
- Prazni CD-i
- Hardware

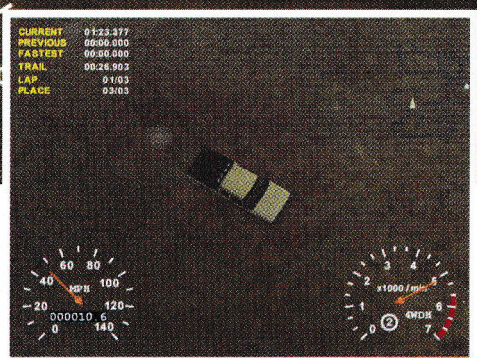
Opremite svoj CD klub kod nas uz dilerske popuste!

Novi Sad
Gagarinova 10/5
email: gamer@EUnet.yu

tel: 021/ 44 33 17
Radno vreme: 12 - 20 h

●●●●●● Marko Šubarić

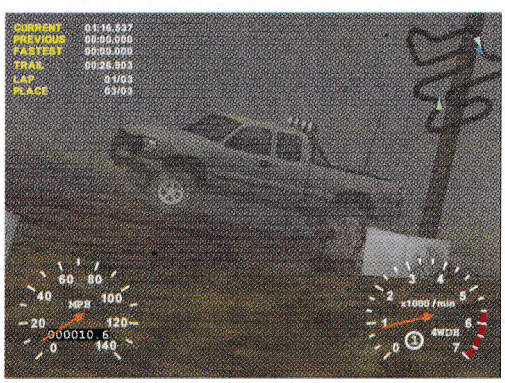
4X4 Evolution



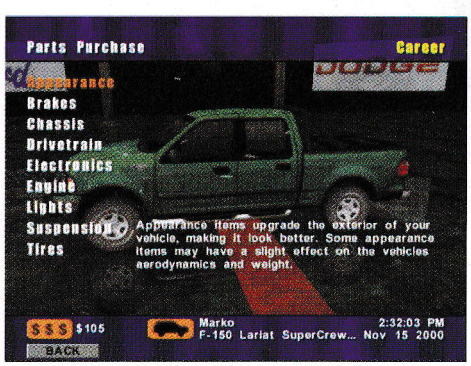
Odduvek sam voleo trke. Ukoliko su još off-road, nisu se mogle pojaviti, a da ih ja ne probam. Međutim, nikako da nađem neku trku koja će ispunjavati sve uslove koji su potrebni da bih je igrao neko duže vreme - verovatno su moji zahtevi veliki. Obično igram igre koje me fasciniraju nekim svojim delom u prvom trenutku. Za mene igra ne treba da ima uspone i padove, potrebna je konstantna akcija, jer jedino tako se možemo uistinu zabaviti i u potpunosti zaboraviti na svakodnevne probleme koji nas napadaju sa svih strana „u nameri da nas upropaste". U nekom od prošlih brojeva našeg i vašeg časopisa video sam preview za igru Insane **- off-road trku koja je delo mađarskih programera, i na prvi pogled odlično izgleda. Čekajući tu trku i tragajući za vestima na Internetu saznao sam i za razvoj igre** 4x4 Evolution. **Pogled na screenshoot-ove me je oduševio, i kada sam pre neki dan čuo da je igra izašla, jednostavno sam morao da je isprobam.**

Gathering of Developers i *Terminal Reality* nude mnogo toga što poslednje igre u žanru nisu. Setite se kad ste poslednji put igrali neku baš dobru off-road trku? Konačno je stigla igra koja će verovatno pridobiti veliki broj poklonika trkačkih simulacija. Duh **4x4 Evolution**-a i njegova originalnost ostaviće prepoznatljiv trag na polju dotičnog žanra.

Dakle, ovde nije reč o klasičnoj trci. Ovaj put nema sportskih automobila, a možete zaboraviti i klasične trke po asvaltu. Za vožnju će vam poslužiti, verovali ili ne, preko 50 vrsta kamioneta. Tu su zastupljeni svi poznatiji proizvođači ove mešavine džipa i pikapa: Lexas, Toyota, GMC, Ford, Nissan, Chevrolet, Dodge i Mitsubishi. Modeli su zaista raznovrsni, kako po performansama tako i po izgledu. Kada smo već kod izgleda treba napomenuti da su modeli odrađeni fantastično realno, do najsitnijih detalja. Da upotrebim reči kolege Stamenkovića: „Slika govori više od hiljadu reči", zato pogledajte screenshot-ove. Upravljivost kolima je koliko na neki način realna, toliko u neku ruku i laka. Naime, imate potpun osećaj da vozite grdosiju, vozilo se zanosi, poskakuje, i zapazi se svaki trzaj ili kontakt sa susednim vozilom. S druge strane, vaše vozilo sa lakoćom prelazi preko rupetina, blato i voda će vas naravno zaneti i usporiti, ali nećete se okrenuti šest puta oko svoje ose. Toliko strmo brdo koje će vas sprečiti da se popnete uz njega gotovo da i ne postoji. Naravno, vi imate motor od par stotina konja no, prvi znakovi nerealnosti uviđaju se baš na ovom primeru. Sada se, znam, pitate koji su to drugi znakovi? Reći ću vam. Zapravo, postoji još samo jedan. Naime, kako vozite uz i niz razna brda i planine prirodno je da pre ili kasnije dođe i do određenih skokova. Ono što je čudno je to da kakve god vi vratolomije i skokove izvodili, vaše vozilo će se uvek dočekati na točkove. Jednostavno, mogućnost da se prevrnete je zaista mala. Kada se sve ovo uzme u obzir vidimo da ovo i nije prava off-road simulacija. Ono što treba napomenuti je da, ako se ja pitam, ovo nikako nije mana, i naravno svesno je urađeno od strane programera. Hoću da kažem da ni u jednoj trci do sada nisam naišao na tako dobru i odmerenu mešavinu simulacije i arkade. Taman toliko da izgleda prilično realno, a opet ne smara vas svaki skok ili kamen. Ono što su programeri postigli ovim postupkom je malo manje realnosti, ali zato mnogo više zabave. Odličan potez, bar po mom mišljenju. Naravno, ima par stvari koje mi se ne dopadaju, a tiču se tog arkadnog dela. Pod jedan, oštećenja koja bi trebalo da se vide na vašim kolima posle sulude trke su nevidljiva i vaša kola su kao nova, što je svakako veliki minus. Sve što može da vam se desi je da oštetite farove, pa vam se neznatno smanji vidik u toku noći. Druga stvar: kako nema oštećenja spolja, nema ih ni iznutra. Motor, menjač, osovine, sve je to u savršenom redu koliko god se vi lupali o raznorazne kamenčuge, ili štagod drugo.



Što se tiče staza moram da kažem da sam zadovoljan, ali ne i oduševljen: ima ih šesnaest, što zaista i nije neki broj. Igrajući prve dve-tri staze bio sam zaista zadovoljan, međutim igrajući dalje postalo mi je jasno da su sve nekako slične. Mislim, različiti ambijenti, ovde sunce ovde sneg, ali jednostavno ne preterano raznovrsno. Sa druge strane, staze su prilično detaljno urađene, sa mnogo pojedinosti na i pored puta, koje doprinose realnosti. U suštini sama staza i nije toliko bitna jer ćete često voziti van nje. Naime, voze se klasične trke gde je potrebno proći kroz sve checkpoint-e tačno određenim redom. Kada prođete kroz prvi, u gornjem delu ekrana pojavljuje vam se strelica koja vam pokazuje u kom se pravcu nalazi sledeći. Kako ćete vi doći do sledećeg, to je u potpunosti vaša stvar. Naravno, vi možete voziti i po stazi, ali



šanse za prvo mesto su vam daleko veće ako koristite raznorazne prečice.

4x4 Evolution ima 4 moda u kojima se može igrati. Svi su standardni i ono su na šta smo već svi navikli: *Quick Race*, *Time Attack*, *Career* i *Multiplayer*. Međutim, i ovde ima stvari po kojima 4x4 odskače od ostalih igara ovoga tipa. Pošto započnete karijeru mladog vozača, imate budžet od oko 30000 dolara. To je taman dovoljno da kupite kola, i da vam ostane jedva oko 1000$. Počinjete da vozite trke redom i skupljate novac. Ono što je čudno je to da u suštini uvek dobijete novac. Naravno, ako ste poslednji dobićete jedva nekih 200-300 dolara, no opet. Zatim, sledeća interesantna stvar je ta što nije potrebno da završite na prvom mestu da bi vam se otvorila sledeća staza. Jednostavno treba da završite trku. Kako oštećenja ne postoje, a benzina koliko hoćeš, nema razloga da trku ne završite. Ovakve stvari umanjuju neizvesnost i zabavu, i uopšte mi nije jasan cilj programera. Međutim, ono o čemu sam hteo da pričam je moje oduševljenje kada sam otišao u deo u kome se kupuju delovi, odnosno nadograđuje auto. Otišao sam čisto da vidim šta ima jer nisam imao mnogo novca kad onooooo... Pa to nije radnja sa delovima, to je u najmanju ruku robna kuća! U jedno desetak kategorija kao što su brakes, tires, suspension, appearance itd, poređano je preko stotinu raznih delova i džidžabidža za vaš kamionet. Tu jednostavno možete naći sve - od zaštite za farove, do podizača vozila i guma od 20000$. A da, da ne zaboravim, sve je papreno skupo. Ovo je svakako za pohvalu, i ne morate se često baviti kupoprodajom vozila, već ga jednostavno samo možete unapređivati.

Ono što je posebna priča je grafika. Koliko je posebna toliko je i kratka, grafika je jednostavno na ivici perfekcije. Igru možete igrati u Direct 3D-u, Open GL-u, a za vlasnike Voodoo kartica tu je i Glide. Sve to naravno u 32-bitnoj paleti i u ogromnim rezolucijama. Odlično urađena vozila, blato, prašina i voda koji prše okolo, lešinari koji lete nebom, ma šta da vam kažem, dok ne vidite ne vredi ni da vam pričam. Zvuk je nešto lošiji, sa izuzetkom zvuka blata koje izleće ispod točkova kola koja su ispred vas i lepi vam se za šoferku. Zvuci motora su prilično isti kod svih vozila, i nisam baš impresioniran. Muzika ko muzika, eto tu je. Ništa posebno, klasična mešavina tehna i ko zna čega, prija jedno vreme, a posle možete i da je ugasite.

4x4 Evolution je jedna od najboljih off-road trka do sada. Naravno, mesta za ispravke ima, ali ova trka zaista ima šta da ponudi. Ovde nije najbitnije imati najbrže vozilo; bitna je kreativnost i snalažljivost. Uvek je tu neka prečica koju niste isprobali, neko brdo koje niste prešli, neki novi rekord da bude oboren. Zaista prijatno iznenađenje za sve ljubitelje ovakvih vožnji. Naravno, neću zaboraviti da pomenem da za ovu igru postoji i odličan multiplayer server, gde se možete takmičiti protiv svih koji žele da igraju ovu igru bez obzira da li imaju PC, Dreamcast ili Mac.

Igru smo dobili ljubaznošću CD kluba EXTREME PLATO 011/639-121

igromer

Par nepojmljivih nedostataka, ne podržava force feedback, ali zato: prelepa grafika, ogromna radnja sa delovima,odličan multiplayer, zabava, zabava, i naravno... zabava!

Probajte i: Monster Truck Madness 2, Test Drive serijal

Minimum: PII266MHz, 32 Mb RAM, 3D karta

1 CD

82 %

BAJT 021
NAJSLUŠANIJA EMISIJA O RAČUNARIMA U VOJVODINI
na 92,2 MHz
www.bajt021.co.yu
SUBOTOM
OD 20[00] DO 21[30]
NS-92,2MHz

Tako Dobar Izbor
TDI
radio 106,3 MHz

Dušan Zlatković

FIFA 2001

Igračka godina nikako ne bi bila ono što jeste, da već unapred nema rezervisano jedno malo, ali posebno mesto za svaku novu članicu *EA Sports*-ovog fudbalskog serijala. To posebno mesto i ove godine zauzela je FIFA, duboko se ukorenivši, prepuštena na podrobnu analizu. Vrlo brzo ona će pustiti guste, okrugle listove, u većini klase Verbatim, koji će se munjevito raširiti po čitavom gradu. Svima će ponovo samo fudbal biti u glavi, a malo ko će se obazirati na razne analize. A kada je reč o FIFI, na čemu se one zapravo baziraju? Uvek se postavlja samo jedno pitanje: Da li je, i koliko bolja od prethodnika? Ruku na srce, bilo da je samo za nijansu bolja, bilo da je potpuno ista, ona je i dalje najbolja. Jeste najbolja, ali da li je to dovoljno? Zašto je po određenom pitanju pošteno ne iskritikovati? I baš kad namerismo da je po prvi put ocrnimo, da ukažemo da na drugim platformama ima i te kako dobrih fudbalskih simulacija, naše namere trenutno su potonule u vodu. Ipak, ovoga puta sa razlogom, jer je izdanje za 2001. godinu nešto zaista posebno, nešto vredno čekanja i više od jedne godine dana.

EA se i ovoga puta držao pravila da u najavama malo toga otkrije. Zato je većina aspekata u novoj **FIFI** predstavljala totalnu nepoznanicu. Doduše, možda je tako i bolje. Nakon što smo igru startovali naišli smo na veliki broj novina, sjajan grafički prikaz, odličnu muzičku podlogu i pre svega debelo izmenjeni gameplay, pa je bilo više nego dovoljno razloga za neočekivano oduševljenje. Već posle prvih minuta nameće se činjenica da su promene u odnosu na prethodnika veće nego ikad, a uz to i krajnje pozitivne. Ipak, pre ulaska u detalje, treba istaći da se tokom godine na Sony PlayStation-u pojavio jedan izuzetan fudbal pod nazivom **ISS Pro Evolution**. Čak su i neki zagriženi ljubitelji **FIFA** serijala prešli na stranu kolega iz Japana. Sada se postavlja pitanje, da li se treba vratiti *EA*-ovom adutu i zašto.

Po starom dobrom receptu, početak igre i ovoga puta obeležava vrlo dobri intro. Sledi prikaz glavnog menija, u kome je moguće odmah izabrati utakmicu, ili se uputiti ka *Game Modes* meniju, koji u stvari čini okruženje u kome ćete podešavati sve bitnije parametre. Naravno da nas je u početku najviše zanimala sama utakmica. E, tu je već potreban čitav niz napomena iz razloga velike inovativnosti i kvaliteta skoncentrisanog na upravo tom, suštinski važnom polju. Kao prvo, grafika. Bez imalo preterivanja, može se zaključiti da kompletan vizuelni prikaz deluje više nego impresivno. Za oči prvo zapada stadion, do poslednjeg delića ispunjen raznoraznim detaljima, kojih ranije nije bilo. Tako ćete uočiti pomoćne sudije, kamermane, klupu sa rezervnim fudbalerima, redare, organe reda i sve ostale pojedince koji se mogu naći pokraj jedne velike fudbalske utakmice. Svi oni nisu statični, već se neprestano kreću, što u kombinaciji sa prilično modifikovanom i solidno odrađenom publikom deluje zbilja lepo. Ipak, najlepši utisak ostavlja travnata podloga, koja i u nižim rezolucijama prosto odiše svežinom, a razlikuje se od stadiona do stadiona. Tako će, recimo, na San Siru imati oblik pravougaonih parcela, dok će se na Nou Kampu javljati u vidu koncentričnih krugova. Dužna pažnja posvećena je i senkama igrača, posebno ukoliko utakmicu igrate noću, kada dolazi do izražaja sjaj reflektora, koji se, takođe, razlikuju od stadiona do stadiona. Svaki od do sada navedenih detalja, u stvari, predstavlja samo uvertiru za nova grafička rešenja prikazana na polju modela igrača, njihovih pokreta i brojnih međuanimacija koje samo naduvavaju već izraženu realističnost. Naime, tehnologija *skeletal animation* iz ovogodišnjeg

▼ U motion-capture svrhe, unajmljene su mnoge zvezde svetskog fudbala. Za određene delove tela okačeni su im razni senzori, a kao rezultat imamo najrealniju fudbalsku simulaciju.

NHL-a, dodatno je unapređena, te iskorišćena na mnogo većem broju igrača, što ne ostavlja prostor za komentare. Otvorena usta, pogled neverice i slična osećanja proći će duž svakog pojedinca koji bude startovao **FIFU** u nekoj od viših rezolucija sa svim podignutim detaljima. Na dizajn dresova, pridodata su imena sponzora, a ma koliko to u startu izgledalo beznačajno, vremenom ćete shvatiti koliko ona u stvari znače i predstavljaju jednu od upadljivijih šminki u odnosu na prethodnika. Lica fudbalera čine priču za sebe, pa je mnoge pojedince zaista moguće prepoznati u toku samog meča. Tu najviše pripomaže veliki broj verodostojno urađenih frizura, ali i razne crte lica, te brojni facial hair-ovi (bradice, zulufi i sl.). Uostalom, celu priču najbolje oslikava *player edit* opcija (obratite pažnju na Batistutu, Del Piera, Di Livija itd.), u kojoj je, između ostalog, moguće primetiti izmenjeni način ocenjivanja fudbalera (o tome nešto kasnije). Nisu zaboravljene ni međuanimacije, odnosno radovanja, negodovanja i druge reakcije igrača i sudije na raznovrsna zbivanja sa i oko (!) terena. Skroz su profesionalno odrađene, a uz to i prisutne u mnogo većem broju. U cilju što vernije izrade pokreta fudbalera, prebogati EA ogranizovao je pravi motion capture šou, na kome su između ostalih učestvovali Lothar Matthaus, Hidetoshi Nakata, Paul Scholes, Thierry Henry, Edgar Davids, Gaizka Mendieta, Shimon Gershom i mnogi drugi. Kao komentar reći ćemo da je ovaj potez zaista urodio plodom. Anyway, kamere koje prate ponovljene snimke vaših i protivničkih golova ponovo su raspoređene na izuzetno zanimljivim mestima. Što se tiče pogleda na teren, naša preporuka je odabir *Tower* kamere, jer je ubedljivo najpreglednija i dosta se razlikuje od iste, prisutne u prethodnim izdanjima.

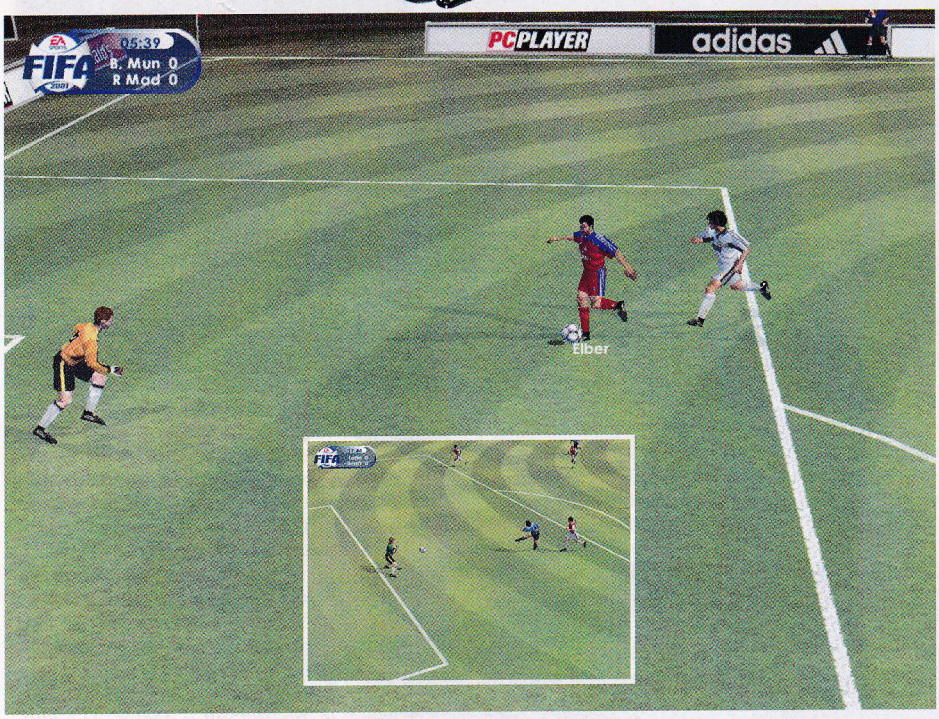
Već smo napomenuli da razni aspekti vezani za sam način igranja deluju prilično izmenjeno. To ne znači da **FIFA 2001** predstavlja potpuno novu igru, već da mnogi maniri korišćeni tokom prethodnih godina više neće prolaziti. U globalu, svi važniji segmenti fudbalske igre sada deluju dosta realnije. Pasovi se više ne vrše jednostavno i precizno, već se strogo mora voditi računa o rasporedu igrača kome želite dodati loptu. Za igru glavom neophodno je pozicioniranje igrača koji je najbliži lopti, a ispucavanja sa svoje polovine mogu imati neželjene posledice. Ipak, ključna promena odnosi se na postojanje skale koja označava jačinu vašeg šuta, što se naravno postiže dužim pritiskom odgovarajućeg tastera. Tako je sada potrebno mnogo više osećaja za postizanje golova, a često će i izrazite prilike biti okončane bez ikakve realizacije. Dalje, ubacivanje lopte u prazan prostor sada se vrši dvojako. Tu je po default-u taster 'Q', koji takođe treba duže držati zarad preciznijeg dodavanja. Može se reći da je dobro korišćenje upravo ovog tastera pravo majstorstvo, koje se može nedeljama usavršavati. Drugi način za ubacivanje je preko tastera za dugačke pasove, pri čemu je posebno važan raspored vaših saigrača i deo terena na kome se nalazite (delovi oko sredine su najpovoljniji). Osnovni driblinzi se relativno lako izvode, ali često ne daju nikakve rezultate. Kao i ranije, odlične prilike za postizanje golova su nakon prodiranja po bokovima i dobrih centaršuteva. Kao što je i najavljivano, igrač sa ocenom igre glavom između šest i sedam će, ukoliko dobije loptu od igrača sa identičnom ocenom za pas, u proseku svaku drugu šansu iskoristiti na najbolji mogući način. Kada je reč o običnim šutevima, ocena nije preterano bitna, već pre svega do izražaja dolazi dobra pozicija, pravilna dužina pritiska tastera i eventualno korišćenje mogućnosti za blagi felš (po default-u 'Ctrl' i 'Alt'). Jedna od retkih mana koje se mogu uputiti odnosi se na izvođenje kornera i slobodnih udaraca. Naime, glavna odlika koja ih krasi je totalna nepreglednost, a uz to izrazito je teško uputiti ozbiljan šut na gol, bez obzira na kojoj udaljenosti je prekršaj načinjen. Kada su u pitanju odluke sudija, mora se reći da će dodeljivanje žutih, pa i crvenih kartona biti najnormalnija pojava tokom svakog meča, što ranije nije bio slučaj. To je još jedna pozitivna

promena, pa će tako skoro svaki oštar start sa leđa biti nagrađen verovatno isključenjem. I povrede više nisu ono što su nekad bile. Postoji prava povreda, nakon koje igrač nije u stanju da nastavi meč, ali i određeni umor, odnosno lakša povreda, koja u velikoj meri smanjuje sposobnosti dotičnog fudbalera. *Player status bar* je odeljak koji vas obaveštava o trenutnom zdravstvenom stanju vaših igrača. Sve u svemu, **FIFA** je na polju gameplay-a doživela krajnje pozitivne promene, i više se ne može govoriti o manjku realnosti i relativno malom periodu potrebnom za otkrivanje svih bitnijih caka i trikova. U prilog toj činjenici govori i podatak da računar već na drugom (od tri) nivou težine zadaje prilične muke, te igra vrlo pametno i lepršavo.

U igri će vam se na raspolaganju naći 17 nacionalnih liga, uključujući i 45 nacionalnih timova. Sastavi timova su u dosta dobrom stanju i odlikuju se velikim brojem igrača. Naravno, ima sitnih grešaka po pitanju imena, ali znatno manje nego ranije. Od kupova tu su Liga šampiona, kup UEFA i Svetski šampionat. Ukoliko igrate sezonu, paralelno sa nacionalnom ligom igraju se i odgovarajući kupovi. Povrede i kartoni su, kao što smo već pomenuli, veoma brojni, pa je od velikog značaja dobar fond igrača. Važnu stavku čini podešavanje i česte promene taktike, bilo pre utakmice, bilo putem IGM-ova. Jedna manja zamerka, koja ne znači mnogo ali deluje prilično iritirajuće, odnosi se na listu strelaca tokom jedne sezone. I dalje će vrh liste često zauzimati vezni fudbaleri, a ponekad i defanzivci.

Muzika je i dalje u istom fazonu, što smo i mogli očekivati. Zvučni efekti deluju upečatljivo, primetne su izmene kada je reč o navijanju publike, tokom pomenutih međuanimacija fudbaleri će ponešto dobacivati itd. Sve u svemu, zvuk i muzika nisu mogli razočarati, pa to nisu ni učinili. Komentatori su u međuvremenu naučili još nekolicinu reči, ali i dalje važi dobro znana poruka (znate već, traži se komentator profesionalac za rad u u *EA*-u..:)).

I tako je došla **FIFA 2001.** Došla je, biće, a onda će nestati. Samo će fudbal ostati. Igrajte fudbal.



Igru smo dobili ljubaznošću CD kluba GL Soft 011/423-700

igromer

Najbolja fudbalska simulacija do sada. Novine na polju samog izvođenja, AI-a računara, a posebno grafičkog endžina. Optimizovana za rad i na slabijim konfiguracijama.

Probajte i: FIFA 2000, F.A. Stars, Michael Owens WLS

Minimum: PII266MHz, 32 Mb RAM, SVGA

1 CD

92 %

HARDWARE & SOFTWARE
PreCiz
http://members.tripod.com/preciz
PC & SONY

	SNIMANJE NONAME CD KOLOR OMOT	SNIMANJE VERBATIM CD KOLOR OMOT
1 CD =	3,5.-	4,3.-
10 CD =	2,4.-	3,1.-
50 CD =	2,2.-	2,9.-
100 CD =	2,0.-	2,8.-

KOLOR ŠTAMPA NA CD-u +0,2.-
ZADNJI KOLOR OMOT +0,2.-

KOMPJUTERI
KOMPONENTE
OPREMA

PRAZNI DISKOVI
NO-NAME
VERBATIM
TDK

PRAZNE CD KUTIJE
OBIČNE i DUPLE

Preko 3333 CD naslova (igre, programi, filmovi)
Više od 255 Gb Softvera za snimanje po izboru
Oko 35555 pesama u MP3 formatu

!!! PRETPLATA !!!

011/422-545

SVAKI DAN od: 12 - 20 OSIM NEDELJE

Ranko Trifković

BATTLESHIP

SURFACE THUNDER

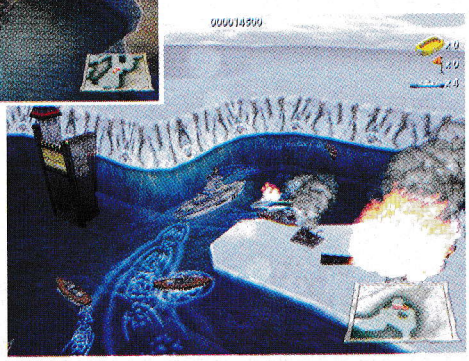
Putniče! Namerniče! Ako prolaziš ovuda, javi u Admiralitet da su nam sve lađe potopljene! Svi na palubu! Battlestations! Punom parom napred! Bauk kruži Redakcijom, bauk zvani Battleship! Zbog njega niko nema mira, do sitnih sati se vodi ljuta bitka za prevlast na moru! Da li je moguće da jedna mala igra od tek 65 MB, jedna u nizu *Hasbrovih* reciklaža prastarih ideja, toliko zaokupira našu pažnju? DA! Priznajte i vi!

Instaliraćete je, znam, svideće vam se intro. Podmornica koja plovi kroz mutnu vodu, iznad nje krstarice i razarači bljuju smrt, topovi, eksplozije, sve u glatkoj 3D animaciji. Bićete spremni za neverovatnu akciju, ali ne, vaša radoznalost će vas povući da izaberete opciju *Classic Batteship*. Tamo! Tamo vas čeka nešto najstrašnije! Potapanje podmornica! Da, ono sa mrežom 10x10, i šuškanjem „A3? promašio!", da vas ne čuje nastavnica! Odigraćete po jednu partiju od tri ponuđene varijante: *Classic* („ja jednu, ti jednu"), Salvo (za svaki nepotopljeni brod po jedan hitac), *Volley* (svaki uspešan pogodak donosi pravo na dodatni hitac). Nećete moći da verujete svojim očima. „Zar na potapanje podmornica da utrošim disk?", zapitaćete se, ali tek kada pokrenete *Arcade Battleship* opciju, počećete da shvatate.

Vaš ponositi bojni brod plovi morem (iskreno rečeno, više liči na reku). Naoružan krmenim i pramčanim topom, te baterijama od četiri topa sa svake strane, spreman je da se uhvati u koštac sa neprijateljem. Zadatak je sakupiti sve čamce za spasavanje rasute po nivou. Pokušavaju da vas potope! Obalska artiljerija, torpedni čamci, razarači, krstarice, nosači aviona, podmornice, cepelini, dvokrilci i torpedni avioni, bombarderi, minopolagači (i mine). Ponegde morem plutaju kutije sa raznim poboljšanjima za vašu lađu: health, megahealth, štit, ubrzanje, rakete (protiv aviona), bacač plamena, power-up koji vas pretvara u podmornicu i tome slično. Kao i u svakoj arkadici, neki od dodataka sto-

je razmešteni na „tabli", neke dobijate kad spašene mornare iskrcate u luci, a neki ostaju iza uništenih napadača. Kroz dvadeset nivoa vaš brodić mora da izvrši niz raznih zadataka (spasiti određeni broj mornara, uništiti tajnu bazu, radarsku stanicu, neprijateljske nosače, ispuniti zadatak za određeno vreme itd.) i probije se do izlaza. Zvuči vam jednostavno, čak banalno?! Nemate razloga za brigu, doživljaj

je potpun i neponovljiv!. Kad jednom zaplovite u ovu predivnu 3D akciju, biće vam veoma teško da se od nje odvojite.



Sve je u **Battleshipu** odlično urađeno i potčinjeno samo jednom cilju - da vas zabavi! Okruženje je pravo 3D, grafika je zaista sjajna, animacija glatka. Za dizajnere i programere igre uvek je najteži zadatak da na zadovoljavajući način predstave vodu. U **Battleshipu**, taj „osećaj" vode je uspešno dočaran. More se mreška, nigde nije iste dubine, boje i osvetljenja. Brda, planine, gradići na obali, sante leda, luke, baze i uopšte svi 3D objekti, napravljeni su po vrhunskim standardima. Modeli protivničkih brodova, takođe su sjajno dizajnirani. Eksplozije nisu uvek iste, vatra i dim deluju zaista uverljivo. Brodovi (pa i vaš, kad mu dođe vreme) tonu svaki put drugačije, u zavisnosti od vrste oštećenja. Postoje i noćne misije, gde

- Ako se brana ne otvara,
- nešto ste propustili da
- uništite, obično je to kula
- koja stoji kraj samih
- vrata (kao na 7. nivou)

do izražaja dolazi dobro odrađeno osvetljenje. Talasići koje plovila ostavljaju iza sebe, način na koji se vaš bojni brod naginje prilikom skretanja, intrigantna plovidba u „rikverc", sve to čini skladnu celinu. Da zaključim, ekipa *Hasbro Interactivea* se potrudila kao da se radi o nekom visokobudžetnom ostvarenju, a ne o rimejku potapanja podmornica.

Muzika je potpuno u skladu sa atmosferom igre i neće vam nijednom zasmetati. Naravno, kao što možete i da pretpostavite, bitniji od muzike su zvuci. Još jednom čista desetka, svi zvučni efekti su na mestu. Eksplozije, tutnjava topova, pljuskanje vode, kliktanje galebova. Jedan od boljih je buka aviona, a posebno efekat kada se zapaljene letelice obrušavaju u propast. Nijednom zvuk neće delovati monotono, a uz mnoštvo propratnih, „arkadnih" efekata, kao što su brodsko zvono, „ping" ili „Aleluja!" dosada će biti daleko od vas.

Nenametljiva i veoma zanimljiva, ova igra će malo koga ostaviti ravnodušnim. Simpatični kit, koji dolazi da svojim vodoskokom ugasi vatru na vašem brodu, primer je obilja simpatičnih detalja koji krase **Battleship: Surface Thunder**. Rečima je teško preneti sam doživljaj igre. Bilo da vas ponese, pa se zainatite da završite svih 20 nivoa, ili je odigrate u predahu nekih „ozbiljnijih" igara, nećete zažaliti što ste kupili **Battleship**.

igromer

Nivoi su dobro balansirani i postepeno uvode elemente igre (nove neprijatelje, nove dodatke). Česta je pojava paljbe "kroz" brdo, a detekcija sudara sa power-up kutijama ponekad omaši.

Probajte i: Galaga, Tyrian

Minimum: P166MHz, 32 Mb RAM, SVGA

1 CD

85 %

EX SBS

Cara Dušana 35, Zemun
011 / 613-865 exsbs@yubc.net
radno vreme: 10-20h osim nedelje

Dreamcast

PC

PlayStation

- Prodaja i otkup novih i polovnih
- PC konfiguracija i komponenti

- **INTERNET** provajding
- **YUBC** uplatno mesto

- konzole
- dodatna oprema: obični i analogni (dual shock) džojstici, memorijske kartice, RF modulatori, N/PAL konvertori, pištolji volani, skartovi...
- prazni CD-i: Verbatim, No Name, 80 min
- Veliki izbor fabričkih diskova
- **Na veće količine, poseban popust!**

	No Name	Fabrički	Verbatim
1 CD	4,0 DM	4,5 DM	4,5 DM
10 CD-a	3,5 DM	4,0 DM	4,0 DM
20 CD-a	3,0 DM	3,5 DM	3,5 DM
50 CD-a	2,5 DM	2,8 DM	3,1 DM
100 CD-a	2,2 DM	2,5 DM	2,8 DM
100 i više	NAZOVITE !!! EXTRA CENE		

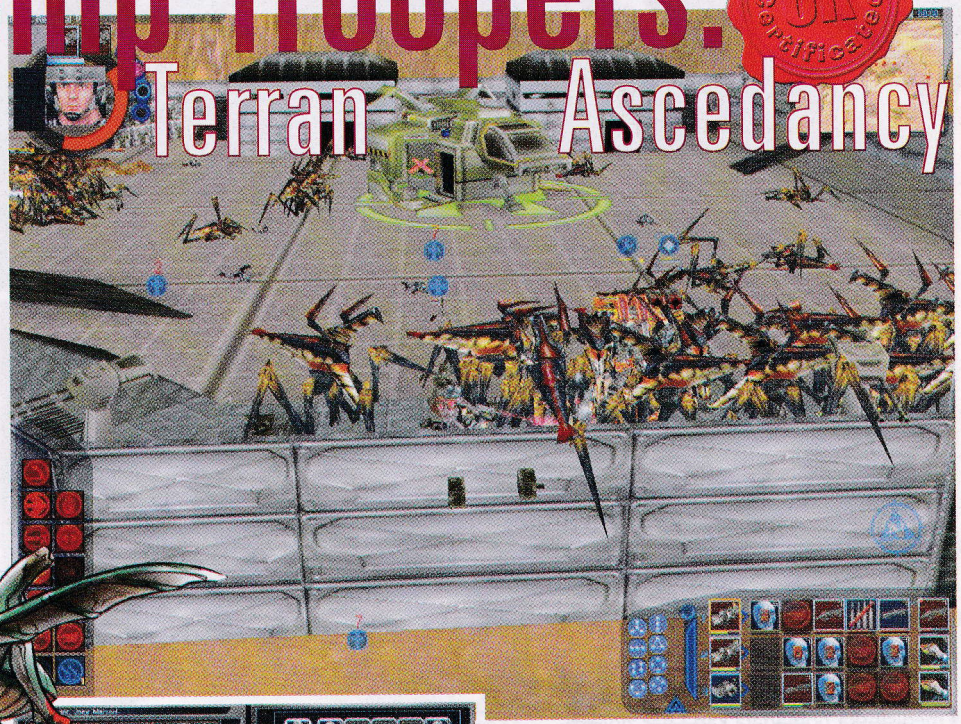
* u cenu su uračunati kolor prednji i zadnji omot i CD nalepnica

SPECIJALNA PONUDA!

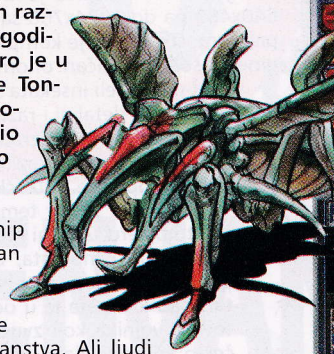
Veliki izbor prednjih i zadnjih omota i CD nalepnica za PC
sito štampa na diskovima

●●●●●● Zoran Škobić

StarShip Troopers: Terran Ascedancy

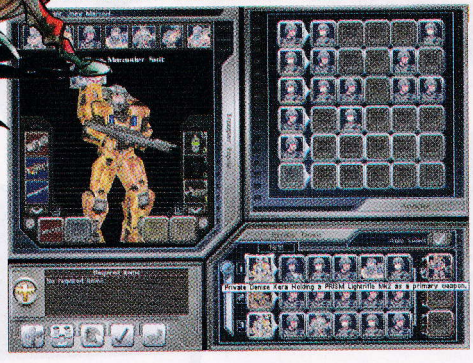


Ne tako davne 1995. Paul Verhoeven je snimio film Starship Troopers baziran na istoimenoj knjizi Roberta Heinlein-a. Dok su jedni smatrali ovaj film za klasičnu space operu, drugi ga karakterisali kao pojednostavljeno (čitaj holivudsko) skrnavljenje inače odlične knjige broj zarađenih dolara je vrtoglavo rastao. A kako naš narod kaže "para nikad dosta" odlučeno je da se period iskorišćavanja ove "zlatne koke" što više produži te je posle izdavanja Starship Troopers boardgame-a (new edition) dat i signal za stvaranje istoimene kompjuterske igre. Ubrzo posle filma Microprose je otpočeo sa izradom igre, međutim ubrzo i odustao zbog finansijskih razloga. Nekoliko godina kasnije Hasbro je u saradnji sa Blue Tongue preuzeo projekat i dovršio igru sa potpuno izmenjenom koncepcijom.

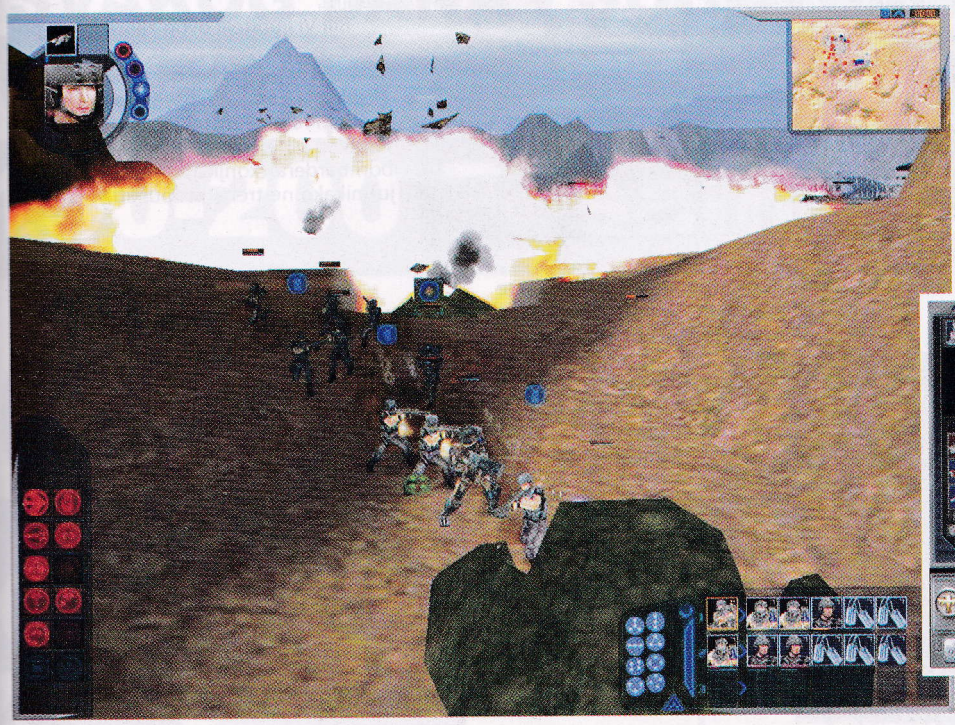


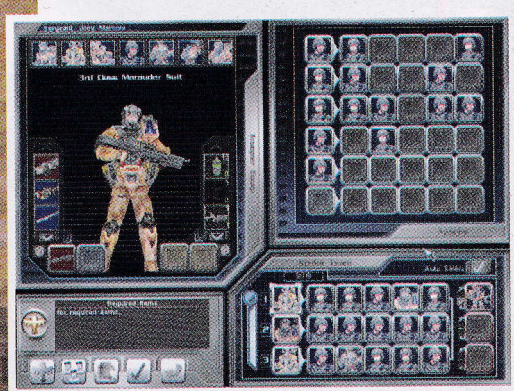
Igra Starship Troopers: Terran Ascendancy vodi Vas u 23. vek u doba svemirske ekspanzije čovečanstva. Ali ljudi ubrzo nailaze na tuđinsku insektoliku rasu Arachnids-e. Nova rasa, tipično insektoidne organizacije, sa kastinskom podelom na radnike, ratnike i da kažemo vođe (Brain bugs) je, pravite se iznenađeni, agresivna i neprijateljski nastrojena. Niko ne zna kako je tačno rat počeo, mada bi odeljenje Black Ops-a imalo par komentara, ali pomalo zavedena raznim naučnim špekulacijama ("that's only bugs, the new plasma-Windows 23k. can take 'em") zemaljska vlada naređuje masovnu invaziju Klendathu-a, rodnog sveta Arachnid-a.

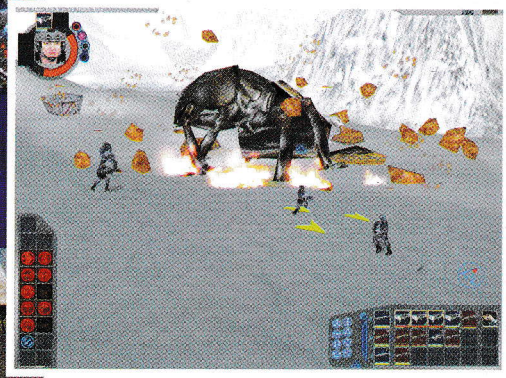
U ovom, po ljudsku rasu presudnom, trenutku u centar pažnje upadate Vi kao niži oficir Prve MI (mobile infantry) divizije i normalno ubrzo ustanovite da su hitinski ratnici više nego ravnopravni protivnici. Insekti su pokazali zube, slavni pešadinci pete a sa dođoh-videh-pobedih strategije prešlo se na grčevitu odbranu. Prvi deo kampanje predstavljaju misije direktno preuzete iz filma, pri čemu se izdvaja odlično urađen scenario odbrane utvrđenja. U sledećim misijama imate čast da nastavite tamo gde su filmski junaci stali, bolje rečeno zastali jer se već duže vreme šuška o snimanju drugog dela filma.



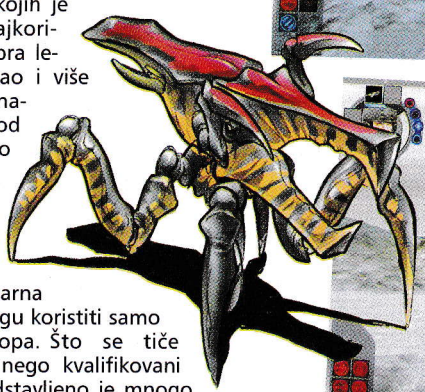
Sama igra nije klasični RTS već kako izdavači kažu "izvanredno iskustvo komandovanja manjim taktičkim grupama sa odlično definisanim RPG elementima". Jednostavno rečeno Troopers-i su RTS bez izgradnje i skupljanja resursa (Myth fazon) i sa unapređenjem osobina likova u zavisnosti od stečenog iskustva. Vodite jedan vod (12-18 vojnika) koji možete izdeliti u manja odeljenja, Svaki od vojnika je imenovan što doprinosi većem vezivanju (i kukanju u slučaju pogibije istog). Članovi vašeg odreda se razlikuju po osobinama tipa snaga, preciznost, energija, otpornost na psiho-napade itd. Napredovanje po nivoima vodi poboljšanju osobina, napredovanje po činovima znači pristup novoj opremi i oružju dok eventualna odlikovanja ne znače ništa ali lepo izgledaju, pogotovo ako ih dobijete posthumno. Kao specijalni likovi izdvojeni su medik (leči i evakuiše ranjenike), inžinjerac (popravlja opremu i postavlja mine) i snajperista (jasna funkcija). Ipak najbitniji lik je vođa odreda koji iako najsposobniji i jedini ovlašćen za pozivanje vazdušne podrške zahteva veliku pažnju jer se njegovom preranom smrću misija momentalno završava. Obilje oružja počev od klasičnih 9mm-skih igračkih pa do taktičkih nuklearnih

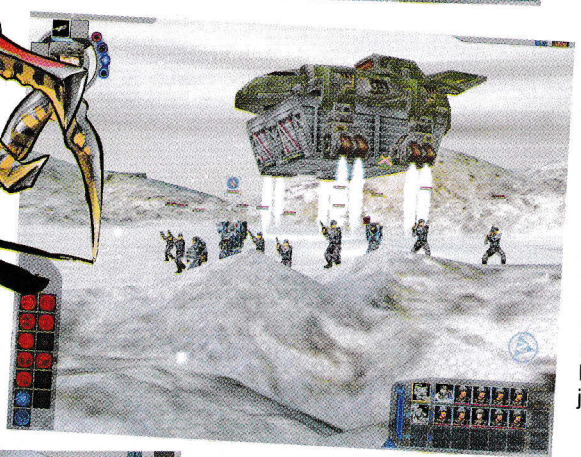






projektila predstavlja pravu poslasticu a zbog ograničene nosivosti za svaku misiju potrebno je izvršiti pravilan izbor. Od dodatne opreme posedujete razna nišanska i medicinska pomagala kao i par zločestijih naprava tipa kanistera sa nervnim gasom. Preuzeta je osnovna ideja knjige o egzo oklopima koje na žalost mogu koristiti samo vojnici određenog čina. Pored toga što omogućavaju veću nosivost, zaštitu i preciznost bolje verzije oklopa poseduju i potisne rakete koje vašim truperima dozvoljavaju dugačke skokove i znatno poboljšavaju manevarske sposobnosti. Posedujete mogućnost kreiranja više formacija od kojih je definitivno najkorisnija stara dobra leđa uz leđa, kao i više modova za ponašanje počev od šunjanja pa do ultra agresivne kill 'em all opcije. Na pojedinim mapama postoje i stacionarna oruđa koja mogu koristiti samo truperi bez oklopa. Što se tiče buba više su nego kvalifikovani protivnici. Predstavljeno je mnogo više vrsta nego u filmu, sa odlično izdiferenciranim stilom borbe i ponašanjem. U najvećem broju slučajeva napadaće Vas ratnici, osmonoge bube poznate iz filmova dok će osobina velikih tankera da se pojavljuju u najnezgodnijem trenutku zahtevati neprestanu opreznost. Ukoliko ste vatreni pristalica taktike "navlačenja" tako izrabljivane u većini RTS igara, možete komotno zaboraviti na nju... Zašto? Sećate se letećih insekata iz filma? Naravno prisutni su i u igri sa nezgodnom osobinom da bezazleno lepršaju iznad vas mučki napadajući samo pojedince koji se izdvoje iz grupe. Taktika Arachnid-a je jednostavna: što brže prići i nametnuti blisku borbu u kojoj su superiorni ili jednostavno koristeći brojčanu nadmoć pregaziti ljudske mekušce. Truperi spas nalaze u dobroj kombinaciji oružja i stvaranju vatrene zone a kad pamet posustane snaga klade valja pa ne žalite jednu malecku nuklearku.





Igranje ST moguće je u rezolucijama od 640x480 pa do 1024x768 sa 16 ili 32-bitnom paletom. Okruženje je kompletno 3D, sam engine je solidan, sličan onom u Ground Control-u. Modeli insekata su odlično urađeni, veoma detaljni i raznoliki. Za pohvalu je velika detaljnost izrade modela vojnika pri čemu se mogu razlikovati lica, oružja i delovi opreme. Muzička podloga je sasvim solidna sa par tema koje podgrevaju atmosferu. Zvučni efekti su izvanredni i razni urlici insekata, eksplozije i zvuci paljbe zaista daju posebnu osećaj. Primetan pad kvaliteta je u odgovorima selektovnih vojnika koji zvuče potpuno isto i često se ponavljaju. Nedostataka je par, ispoljenih u nepostojanju informacija o oružju i opremi, povremenom pucanju igre i pomalo prenabudženom interfejsu. Ogroman minus je nepostojanje bilo kakve multiplayer opcije. Prosto je neshvatljivo da se niko od odgovornih nije potrudio oko ove opcije i pored mnogobrojnih opcija kooperative ili death mečeva. Ovaj nedostatak znatno umanjuje ukupnu ocenu kao i broj sati zabave koje igra nudi. Hard core fanovi nakon završene kampanje izazov mogu potražiti u prelaženja igre u filmskoj varijanti (bez oklopa) i pravom Heinleinskom odnosu prema životima podređenih .

Bili Vi ljubitelji ovog žanra ili ne, prizor ziliona buba u jurišu, očajnička odbrana vaše grupice uz ceo dijapazon eksplozija i efekata a sve praćeno kakofonijom rafala, vrištanja, zapomaganja i naravno parajućim zvukom nisko letećih bombardera (konjica uvek stiže na kraju) nikako ne treba propustiti.

Igru smo dobili ljubaznošću CD kluba EXTREME PLATO 011/639-121

igromer

Jaka kampanja podržana još boljim grafičkim engine-om koji obiluje lepim efektima stvarajući jedinstvenu atmosferu. Nedostaje multiplayer pa da bude skoro savršeno ostvarenje.

Probajte i: Myth2, Close Combat 5, Sudden Strike

Minimum: PII400MHz, 128 Mb RAM, 3D karta (VooDoo 2)

1 CD

90 %

PC/SONY PLAYSTATION

70

SONY Playstation
PC Originali
Muzika

din/CD

Mix-Izbor - 165din

NOVO PRODAJNO MESTO

ZRENJANIN

7.Jula 18

Radno Vreme: 11h - 19h

BEOGRAD

Milentija Popovića 32

PREKO PUTA SAVA CENTRA

BLOK 22

Bivši Video Klub 22

Radno Vreme: 12h - 20h

SVAKOG DANA I SUBOTOM I NEDELJOM

Veliki izbor MP3 muzičkih CD-a 150-200 Pesama na CD-u!!!

Šaljemo poštom !!!

023/34-238 063/539-380

cedeteka MK

Katalog: members.xoom.com/pilemk
pilemk.8m.com

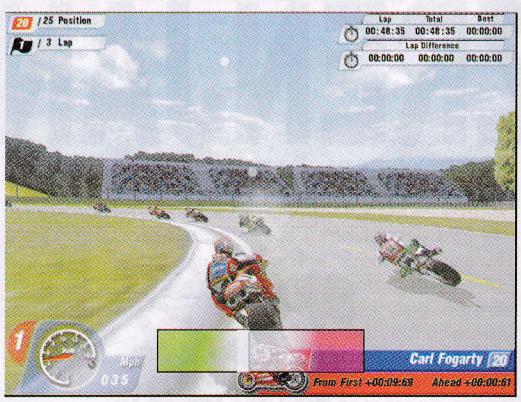
e-mail: pilemk@eunet.yu

SuperBike 2001

Dušan Zlatković

Superbike šampionat je još od svog osnivanja označavao ekstreman i izuzetno opasan vid zabave, čemu u prilog govori činjenica da se retko viđa trka bez ozbiljnijih padova i povreda. Kako veliki proizvođači sportskih igara uvek tragaju za uzbuđenjem, ne postoji bolji izbor od moto-trka na kojima adrenalin prevazilazi granicu zdravog. Ipak, ni jedna simulacija nije se preterano približila realnom osećaju (neke su, doduše, bile sasvim blizu), pa se sve svodilo na posmatranje ovog sporta putem televizije i prisećanje vožnji motora u tzv. luna-parkovima (u specijalnim kabinama koje se ljuljaju). Svakako, preneti sjajan osećaj vožnje pri brzini od oko 250 km/h na mašinama od po 170 konja, nije lako. Ipak, u ovom pogledu preskočen je jedan stepenik, prikazan je napredak na skoro svakom polju, a kao rezultat današnje vizije moto-trke na računaru stigao je Superbike 2001, novi član *EA Sports*-ove moto-porodice za ovu godinu.

Odmah treba istaći da je *EA* odradio posao distributera, a cela zasluga ide italijanskom proizvođaču pod nazivom *Milestone Studios*. Otkupljena su sva prava i licence, pa je prisutno 13 staza svetskog Superbike šampionata kao i vozači i vozila svih sedam proizvođača: Ducati, Kawasaki, Honda, Aprilia, Suzuki, Yamaha i nova Bimota. Izdanje za 2001. donosi i staze Oschersleben, Imola i Valencia. Zato su stvoreni idealni preduslovi za dobru motosimulaciju, mada po tom pitanju *EA* gotovo nikad nije izneverio. I upravo po pogledu detalja na motorima, i pogotovo samim stazama, igra briljira i donekle prenosi osećaj nalik onom u stvarnosti. Ipak, i **Superbike 2000** predstavljao je izuzetno dobro ostvarenje, pa se postavlja pitanje šta to zapravo ovo izdanje donosi, u čemu se sastoje unapređenja, i da li je zaista vredno videti ovu igru u svojoj kolekciji. Po nama, jeste. Uzimajući u obzir da je *EA* u svojim novim izdanjima sportskih igara uglavnom malo toga menjao, ovaj naslov se u određenu ruku može podičiti.



Kada govorimo o žanru moto-simulacija, uvek se postavljalo pitanje dokle otići po pitanju težine upravljanja, a u većini slučajeva igre su za početnike bile preteške (npr. **GP 500**). **Superbike** donosi odlično podešavanje nivoa težine, pa se i neiskusan igrač vrlo dobro može snaći odabirom najlakšeg moda. Vrlo je dobro odrađena i razlika između dva susedna nivoa, pa je pet-šest sati provedenih na određenom nivou sasvim dovoljno kako bi se prešlo na sledeći stepen. Takođe, za zagrižene ljubitelje žanra kao i one koji iza sebe imaju na desetine savladanih moto-simulacija, postoji *Real* nivo težine, na kome je zaista teško pobeđivati, ma koliko vežbali, osim ukoliko prethodno nemate zaista puno iskustva. Veliku olakšicu predstavlja i podešavanje onih aspekata vožnje koje će izvršavati kompjuter, kao što su automatsko menjanje brzina, kontrolisanje pri kočenju i ubrzavanju, kao i posebni indikator koji vas obaveštava oko idealne brzine na svakom delu staze. Prilikom vežbe, kao i pripreme sa predstojeću trku korisno je uključiti prikaz idealne putanje, koja u velikom broju slučajeva odudara od one koju ste mogli zamisliti. Kada se svemu tome pridoda i sjajan *Practice* mod, prilikom kog vas kamera vodi kroz značajnije delove staze upućujući na razne bitne elemente, može se zaključiti da je *EA,* za razliku od prethodnog dela, posebnu pažnju posvetio segmentu vežbe i upoznavanju različitih tehnika prilikom vožnje. Zaista pohvalno, a uz to nema više vađenja tipa: nisam znao, suviše je teško i sličnih.

Pre nego što prvi put startujete igru, računar će u *Options* meniju, u sekciji za podešavanje video karte, sam izabrati izuzetno veliku rezoluciju koja, ukoliko nemate ekstra jak računar, može dovesti do neželjenih pucanja igre i drugih problema. Baš kao što je to slučaj u **NHL 2001**, tako i ovde sve izgleda impresivno čak i u bledunjavim rezolucijama tipa 800x600. Pomislićete, kako je to uopšte moguće. Možda ponekad termin „impresivno" zvuči preterano, ali ovoga puta reč je o prividu. Igra koristi mogućnosti novih 3D karti (GF2), te pokušava da iz njih izvuče maksimum. Kao rezultat svega toga proizilazi fenomenalna slika na ekranu, znatno preciznija od one prisutne kod prethodnika i što je najvažnije, sa mnoštvom detalja, počev od

onih na samim motorima, preko brojnih imena sponzora na okolnim reklamnim panoima, pa sve do sjajnih efekata dima, magle, raznih izvora svetlosti i nekolicine drugih detalja koji se u početku ne mogu odmah uočiti. Veoma je važno da staze ne izgledaju monotono, i sudeći po najavama prisutna je velika preciznost prilikom dizajniranja istih. Motion-capture animacije korišćene prilikom izrade pokreta motociklista takođe deluju impresivno. Prilikom krivina upadljiv je blagi dodir kolena i asfalta nastalog usled ekstremnih zanošenja, što deluje vrlo realno. Nakon trke postoji standardno dobro urađeni replay, koji omogućava posmatranje vaše vožnje iz ugla TV kamera. Posebnu poslasticu predstavljaju posledice sudara, nakon kojih nesrećni vozači preleću na desetine metara sa najčešće tragičnim posledicama. Ukoliko je pad lakše prirode, vozač će se lagano uputiti ka svom oštećenom ljubimcu. E tu se pojavljuju nedostaci, nedorađenosti. Kao prvo reč „polako" mora se shvatiti bukvalno, što znači da ćete se pošteno načekati da ponovo zajašete svoj Kawasaki ili nešto njemu slično. Takođe, on neće biti oštećen, i neće emitovati nikakve probleme tipa zanošenja, slabog stepena ubrzanja, manje maksimalne brzine itd.

Posebno važnu stavku kod svake simulacije vožnje čini AI kompjuterskih protivnika, koji se kada je reč o **Superbike**-u može podesiti nezavisno od prethodno izabranog nivoa težine. Sve vezano za AI je u globalu OK, sa napomenom da u jednoj trci svi takmičari deluju bledunjavo, a već u sledećoj ne odstupaju od savršenih putanja, te ostavljaju jako malo prostora za moguće preticanje. Jednostavno, na trenutke će

vam se učiniti da ste potpuno savladali igru, a već nekoliko minuta kasnije, u narednoj trci ostaćete usamljeni u gustom oblaku dima, daleko iza ostalih motociklista.

Zvuk i muzika nisu loši, ali u poređenju sa grafikom poprilično zaostaju. Muzika koja prati česta kretanja po menijima je u tehno stilu i zna da iritira. Svi motori zvuče potpuno isto, što i nije neka velika zamerka. Ipak, početak trke ne deluje tako burno kao u stvarnosti, dok sudari sa različitim objektima kraj staze ne proizvode odgovarajući zvuk. Komentator koji prati trku je još jednom razočarao (obaveštenje: traži se komentator profesionalac za rad u *EA*-u:)).

Sve u svemu, **Superbike 2001** možemo preporučiti svim zaljubljenicima u žanr, ali i mnogo većoj grupi igrača koji jednostavno vole vožnje. Najave su ispunjene u potpunosti, a *EA* se učvrstio na čelu još jednog žanra kompjuterskih igara...

Igru smo dobili ljubaznošću CD kluba GL Soft 011/423-700

igromer

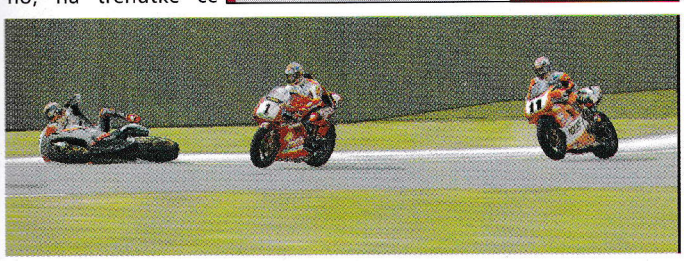
AI ponekad zna da ispolji nedostatke, muzika i zvuk nisu dobili odgovarajući tretman dok se sve ostale mane svode na sitnije bagove prilikom dužeg igranja.

Probajte i: Superbike 2000, GP 500

Minimum: P266MHz, 64 Mb RAM, 3D karta (16Mb TNT2)

1 CD

84 %



INTERNET
NA DLANU

Internet Krstarica

Proverite zašto smo
najposećeniji jugoslovenski sajt!

WWW.KRSTARICA.COM

Sudden Strike

●●●●●● Ranko Trifković

Žanr realtime strategija se ustoličio se kao logičan sled potrebe igrača za novom vrstom dinamike u strateškim igrama. Potezne igre, tipa Panzer General razvile su se u pravcu šahovskih, gotovo matematičkih problema. Brzina odvijanja RTS igara, kao i potreba da se pažljivo i precizno manipuliše i ekonomiše sa jedinicama, donela je novu vrstu uzbuđenja. Izgradnja i razvijanje "baze", postala je tradicija RTS-a još od Dune 2 kao lep način na koji i sama atmosfera igre može da kulminira. Bauk monotonije zahvatio je RTS. Većina igara razlikuje se samo po broju i vrsti građevina, kao elemenata "ekonomije" i jedinica, kao elemenata "strategije". Navala raznih fantastičnih priča, počev od StarCraft-a do Warcraft-a, nije spasila ovaj žanr. Jedini mogući izlaz bio je osveženje u vidu igara sa istorijskom pozadinom. Hrabri pokušaj bugarskog Tzar-a ilustruje ovu činjenicu, kao i suverena vladavina legendarnog Age of Empires-a. Nemačka firma CDV odlučila je da prekine sa produkcijom šaljivih erotskih igara (njihovi naslovi su Wet, Wet Attack, Inside Chessie) i okuša se na polju istorijskih RTS.

Sudden Strike

Donosi redefinisanje značenja realtime strategija. Prvi rez je raskid sa ustaljenom šemom baza-bojište. Komandant ima jasne ciljeve, ograničene snage i ograničena pojačanja. Samim tim element strategije dobija na značaju.

Detaljnost je drugi princip Sudden Strike-a. Vi ste pukovnik (herr oberst), razmera mape je prilično krupna, otprilike 4 kv. km. Svako vozilo predstavlja baš to što jeste po modelu i broju, a imam utisak da svaki pešadinac predstavlja 5-10 vojnika, što daje odličnu kontrolu. Ovim postupkom igra je dobila na elementu taktike. Preciznost upravljanja, brzo odlučivanje i procena situacije dolaze do izražaja i postiže se utisak stvarne bitke. Sudden Strike je možda prva igra koja zaista zaslužuje titulu ratne simulacije.

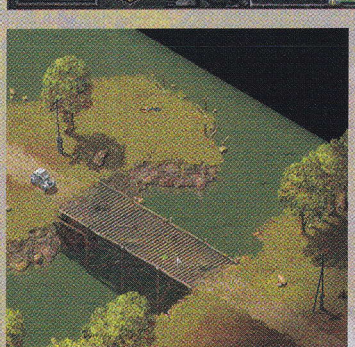
Treća i najvažnija stavka je AI. Samostalnost trupa pod vašom komandom na viskom je nivou. Pešadinci sami iskaču iz kamiona, zalježu, otvaraju vatru, bacaju bombe. Tenkovi se kreću i pucaju, mehaničari sami popravljaju vozila i dopunju borbeni komplet municije a poljske bolnice leče povređenje vojnike. Pešadija nije fanatična, postoje oficiri koji podižu moral i organizuju ih. Jedinice se po terenu kreću veoma inteligentno i trude se da održe formaciju, budu u zaklonu i tome slično. Dakle, ne komandujete sa drvenim lutkama, već pravom vojskom. Svakako, još uvek su daleko od nekih realističnih ponašanja, ali su i nešto najbolje što smo do sada videli.

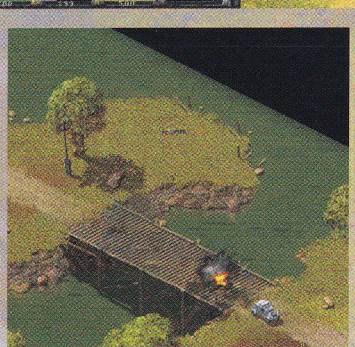
Mašinerija i umetnost

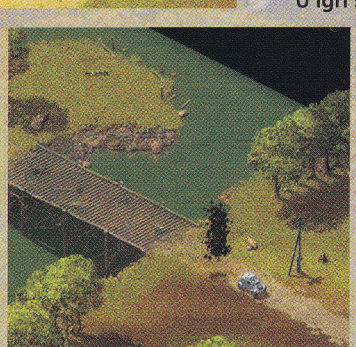
Engine i dizajn igre su gotovo savršeni. Mape su veoma precizne i lepe. Šume, detaljno iscrtane kuće, putevi i mostovi, stogovi sena, bunkeri, svi objekti izgledaju veoma prirodno i dobro. Svaki od delova terena moguće je oštetiti, zapaliti, uništiti. Čak i samo bojište crno i izrovano može se "preorati" čime nastaju krateri. Jedina mana je što se ipak radi o kvazi 3D (izometrija), pa samim tim neravnine terena i brda nisu tačke preglednosti, niti mnogo utiču na igru. Vatrice, eksplozije, šrapneli, bljeskovi paljbe izgledaju savršeno, a optimalno ih je gledati u 1024x768. Kada se rezolucija smanji sve izgleda mnogo kockasto i mnogo se gubi na utisku. Animacije su odlično urađene, vojnici trče, puze, preskaču prepreke, znoje se, puše, duvaju u šake kada je hladno a oficiri se brišu maramicom i mašu rukama. Uvodna animacija je renderovana lepo i dinamično, još malo pa foto-realistično. Zvuci prirode i zvuci boja dominiraju igrom i tek povremeno ih prati muzika, koja menja tempo i intenzitet u zavisnosti od samog razvoja situacije, što sve doprinosi odličnoj atmosferi igre. Naročito su interesantni glasovi vojnika, pogotvo kada su ranjeni ili zadihani. Posebno efektno izgledaju padobranski desant, bombardovanje avionima i bombardovanje kaćušama.

Gde je moja vojska?

U igri su zastupljeni Saveznici, Nemci i Ru-





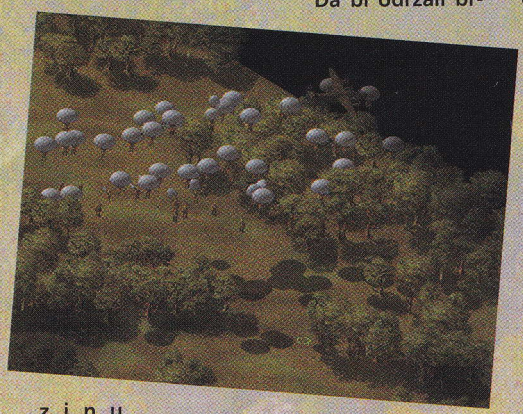


si. Armije su dobro balansirane, svaka jedinica ima svoj pandan u svakoj vojsci. Pešadija ima svoje oficire, prašinare, bazukaše, inžinjerce, komandose, snajperiste, lake i teške mitraljeze. Laka vozila su motociklisti, džipovi, PA kamioni, transportni kamioni i poljske bolnice, izviđačka oklopna vozila i inžinjerijski kamioni. Artiljerija postoji prateća, dalekometna, raketna, samohodna, minobacači i PVO. Tenkovi su, laki, srednji i teški i lovci-tenkova u nekoliko verzija. Da bi bilo jasnije; Abrams je isto što i KV Staljin, isto što i King Tiger. Možda je to mana ove igre. Statistički gledano ima više od 300 vrsta jedinica, ali nema nikakve razlike između ruskih partizana, francuskih i nemačkih komandosa. Tako isto je sa svim tipovima jedinica. Znači potpuni balans, nauštrb realizma. U multiplay-u to je prednost, ali u single modu velika mana. Modeli vozila i jedinica izgledaju potpuno istorijski tačno. Mali BT-7 izgleda smešno u odnosu na KV-1 ili na Pantera. Nemački snajperisti imaju maskirne šlemove a komandosi crne kombinezone. Taj segment dizajna je perfektan!

Parametri jedinica su veoma važna stavka igre. L - označava zdravlje/oštećenje, Exp - iskustvo jedinice koje je veoma važno A - municiju za osnovno oružje A - municiju za drugo naoružanje (bombe kod pešadinaca, mitraljez kod tenkova). Što jedinica ima više iskustva, preciznija je, hrabrija, bolje se šunja, lakše uočava neprijatelja.

Interfejs iliti %$#&*!# desno dugme!

Kada se uzme u obzir broj jedinica, potreba za preciznim upravljanjem i realtime trajanje, prirodno se nameće potreba za veoma dobrim sistemom komandovanja. Ekipa CDV-a pokušala je da postigne savršen interfejs. Ideja je sledeća; već poznatim sistemom grupisanja (CTRL+broj) sa automatskim zumiranjem (dvaput broj grupe centrira mapu na nju), kao i ubačnom mini-mapom omogućiti brz pregled jedinica. Dvoklik mišem na jedinicu selektuje sve jedinice istog tipa, a držanje shift-a dodaje postojećoj grupi nove jedinice. Za sada sve izgleda logično i relativno ustaljeno. Međutim, za razne vrste naoružanja i za razne rodove vojske izdaju se drugačija naređenja. Da bi postigli brzinu izdavanja komandi a zadržali raznovrsnost, tasterima Q, W, E, A, S, D, Z, X, C postali su shortcuts za "šemu" koja se u vidu mreže 3x3 kvadrata puni "zadatcima". Uh, zvuči komplikovano ali u prevodu ako se "Attack" nalazi u vrhu mreže kao druga ćelija dodeljeni shortcut je W. Traži malo vremena da se naviknete ali radi. Potpuno druga stvar je sa mišem. Kao prvo, jedinicama ne može da se upravlja samo preko miša. Zatim, levo dugme služi isključivo za select/deselect a desno dugme je izvršno. Stand ground i cease fire imaju shortcuts R i F. Dugo sam igrao Sudden Strike ali se nikad nisam navikao na ovakav sistem upravljanja.



Da bi održali brzinu igre i grafički izgled, jedinice su veoma sitne tako da ih je teško "nabosti", još kada su skrivene iza zgrade ili u šumi, nastaje pravi pakao. Ovo je jedna od najvećih mana igre.

Gde su ti prokleti neprijatelji!

Sudden Strike donosi dugotrajnu zabavu. Ponuđene su tri kampanje, Saveznička, ruska i Nemačka svaka sa po dvanaest misija gradiranih po težini, obimu i broju jedinica. Po težini se razlikuju i same kampanje, pri čemu je ruska najlakša a saveznička najteža. Dodato je i dvanaest pojedinačnih misija i dvadeset mapa za multiplay. Ako se kao podatak uzme da se već treća misija po težini igra dobrih 45 min. jasno je da nas uz Sudden Strike očekuju dugi sati ratovanja. Brifing za kampanju je dobro urađen, karakterističan glas nadređenog, opširna priča i jasni ciljevi, borbena mapa, sve miriše na dobru zabavu. Svaki vojnik i svako vozilo su važni, mada igra ostavlja prostora za pogreške. Traži se oprezno i hladnokrvno promišljanje i lukava taktika. Zadaci su raznovrsni, i stalno se dešava sveža frka. Pojačanja dolaze ili kasne, sekunde do očekivanog proboja protiču veoma brzo, zasede i iznenadni udari svakodnevnica su ove zaista dinamične igre. Novost predstavlja i zarobljavanje neprijateljske opreme. Ako nabasate na usamljeni kamion, tenk ili mitraljez možete im odrediti posadu. Ako zarobite top, postaje vaš i bilo koja dva pešadinca postaju artiljerci. Svako vozilo i artiljerijsko oruđe imaju svoju skalu oštećenja, ali sve se da popraviti supply truck-om. Kuće, crkveni tornjevi i osmatračnice, bunkeri i rovovi daju prednost zaklona i idealna su mesta za utvrđivanje vaše pešadije.

Šta ne valja?!

E, pa ne valja! Neke scene iz Sudden Strike-a stvarno podsećaju na ratni film. Sve reči pohvale grafici i engine-u. Detaljnost i realističnost su na nivou. Šta to ne valja? Sistem upravljanja kao prvo. Čak i kada se naviknete, imate utisak da vam treba još jedan miš, ruka viška, (glava manjka?) i da je to moglo bolje. Formacije su sledeći problem. Ubrzo kako odmaknete u kampanji, broj jedinica pod vašom komandom postaje zaista veliki. Sve postaje kabasto i pored urednog sistema grupisanja. Nedostaje neki kompleksniji način da se organizuje borbena formacija, neki hijerarhijski sistem komandovanja na primer. Multiplay smara maksimalno sa prilično trapavo odrađenim sistemom "balona" i "sudden death-a". Da bi podstakli agresivnu igru, programeri su smislili da razbacaju raznobojne parove strateških tačaka po mapi. Ako hoćete da opstanete u borbi i da bi dobili pojačanja, morate držati dve tačke iste boje, često veoma udaljene na mapi. Kada se ulenjite, kreće petominutno odbrojavanje. Ne osvojite li još koju tačku za tih 5 min, ispali ste. U teoriji dobro zamišljeno, ali u praksi se pretvara u haos. Misije u kampanji su blago rečeno preteške. Branioci imaju prednost da uočavaju napadača, prvi otvaraju vatru i potpuno zapreče pojedine tačke. To znači da svaki scenario morate odigrati nekoliko puta pre nego što naučite gde su zasede i kako im doakati. Ako se tome pridoda činjenica da jednostavno nesmete dozvoliti više od 15% gubitaka, dobija se veoma depresivno restartovanje misije. Na www.suddenstrike.com možete pronaći nove scenarije i poboljšane multiplay mape, ali sve su to sklepali fanovi, pa su često bagovite. Kada se zasitite Sudden Strike-a, svratite na www.cossacks.com i balavite dok se ne pojavi full version.

Igru smo dobili ljubaznošću CD kluba EXTREME PLATO 011/639-121

igromer

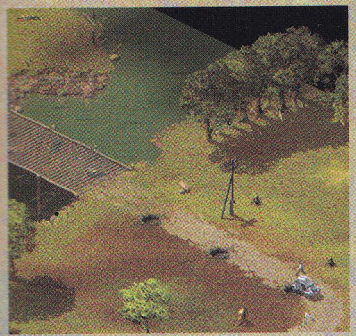
Loše izveden multiplay, teške kampanje ali zato sve ostalo za čistu desetku. Trapav sistem upravljanja zamara i čini da ova igra dobije mnogo manju ocenu nego što stvarno zaslužuje svojim izgledom.

Probajte i: Tzar, Red Alert 2, Starship Troopers

Minimum: P266MHz, 32 Mb RAM, SVGA karta

1 CD

88 %



●●●●● Ranko Trifković

Vyruz: Destruction of Untel Empire

Programiranje je lako! To je lepo i jednostavno! Programirati se može na svakom mestu i u svakoj prilici! Ko programira zlo ne misli! Živeo DirectX, kodovi narodu! Ljudi programirajte! Mladi ste, lepi i ne znate šta biste od sebe, a slučajno znate da programirate? Okupite vaše drugare! Nađite nekog dizajnera, oni se ionako dosađuju po ceo dan prelamanjem tekstova! Pozovite vaše drugare zaluđene za tehno zvuk! Da, verujte, moguće je! Za kratko vreme imaćete i VI vašu kompjutersku igru, sajt, malu kompaniju ironičnog naslova (kao što je *ChiliCon Valley*) i otvoren put u svet informatike. Ma, samo programirajte! Najgore što može da vam se desi je da vaš disk dospe u ruke veselog recenzenta koji nezna šta da misli o vašem radu!

Dakle, **Vyruz** je igra koju su napravila četiri drugara iz gornje priče. Po svemu je jasno da je u pitanju „domaća radinost" i „izvorni kod". Na disk je stala cela igra, sajt proizvođača, *ChiliCon Valley*-a, puno artwork-a, screenshotova, demo muzike i intro. Ne postoji instalacija, igra se jednostavno iskopira na hard, ili se igra sa CD-a. Kao što se iz priloženog sajta vidi, mlada ekipa *ChiliCon*-a je prevashodno orijentisana ka web dizajnu. Kada pogledate vrhunski urađen intro, sa „ložačkom" tehno muzikom i sjajne crteže raznih vozila iz igre, jasno je sa kim imate posla. Počev od vašeg Vyruz-a, protivnika, efekata do besprekorno nacrtanih nivoa, celokupni dizajn je odličan. Momci su se potrudili i sa stanovišta detaljnosti. Eksplozije, mitraljiranje, uništavanje okolnih buradi, cevčuga i svega pokretnog, plamenici motora, sve to izgleda veoma slatko. Samo, ako se malo duže zadržite na ovome, postaje vam jasno da je sa programerske tačke gledišta situacija donekle drugačija.

> -Hej, ova igra izgleda kao da je sklepana u nečijem dvorištu!
> -Hm...pa to je ... ovaj ... zato što i JESTE sklepana u nečijem dvorištu!

Iskoristivši prednosti DirectX efekata, programeri su zapravo pribegli najjeftinijem i najstarijem triku, koji datira još od Spektruma (*Pst.. .pst... ne sećaju se oni Spekija! - prim. ur.*), ili još od Amige. Svaki objekat u igri je jedan sprajtić. Pokretni objekti, poput neprijatelja ili vašeg vozila jednostavno imaju više različitih sprajtova za svaki položaj prilikom rotacije. U praksi ovo znači da se sličice brzo smenjuju i daju vam iluziju da se igra odvija u 3D okruženju. Doduše, sve to lepo upakovano pažljivom rukom dvojice dizajnera i ne deluje toliko rđavo.

Tako dolazimo do zvuka. E, ako je do ove tačke projekat „Uradi sam" funkcionisao uspešno, ovde je pokazao najstrašnije lice amaterizma. Zvuci u igri su loši. Toliko su loši da ponekad pređu u komično. Mitraljez, rakete, i tutnjava i ne deluju toliko strašno, ali to su jedini zvuci koji se čuju u celoj igri. Glasovi su ono što je jezivo odrađeno. Na početku igre, kada narator objašnjava zaplet, jasno vam je da samo neozbiljni ljudi mogu da naprave onakav dosadan govor. Na žalost, vaš pilot, Jack, lik koga predstavljate, još je blesaviji od komentatora. Njegovi pokliči veselja, uzbuđenja, radosti i patnje deluju kao da su mu glas pozajmila četvorica ljudi. Znači, jedanput se Jack raduje u visokom altu, da bi se u žestini besa sunuo u najžešći bas. Kada pokupi novac, Jack deluje srećan koliko i mali bezimeni dečak koji mesecima jede samo sarmu (*„Sarma? Jeee!" -prim. malog bezimenog dečaka*).

Celu stvar donekle vadi muzika, koja je prilično dobra (ko voli lakši tehno), ali koja sa samom igrom nema baš previše veze, pa vam savetujem da iskopirate MP3 iz igre koji je dat na CD-u i uživate.

Pa dobro, sad pošto sam nasmrdeo **Vyruz**-a, pošto znate da i nije neko ostvarenje, pošto ste se pomirili sa činjenicom da je to verovatno bio domaći zadatak iz C++ nekog zapadnoevropskog fakultetlijskog kružoka, možete da opušteno priđete samoj igri.

Zaplet uopšte nije bitan. Treba da spasite svet, zbog para, slave ili (dopisati po želji), a što se postiže umlaćivanjem svih pokretnih i nepokretnih smetala. Dame i gospodo, pred vama je mozgoopuštajući shoot 'em up, ili u prevodu - pucačina. Ideš, ideš, i dok ideš, pucaš, pucaš. Sve je smešteno u lavirinte sa dosta pregrađenih prolaza. Ne brinite se. Opletite vernim udvojenim gatlingom i put je slobodan. Neka dobra duša je po lavirintima ostavila gomile sanduka u kojima se krije energija (heal), štitovi, rakete, pare itd. Poneki od dodataka ostanu posle uništenog protivnika. Katkad posle njihove smrti ostane i crveni upitnik. Ovo najčešće donosi neku smetalicu ili power-up. Izvrnute komande, blokiran motor ili rotacija najčešće su kazne, a od prednosti tu su ubrzanje, trostruko pucanje, kretanje bez inercije i sl. Mala zamerka mora da se stavi na sistem upravljanja koji ponekad ne dozvoljava potpunu preciznost koja bi se očekivala od jednog tako malog, agilnog, loptastog vozila kao što je Vyruz. Prednost igre je što nije uopšte zahtevna, a veoma je zabavna i prijatnog izgleda. Kada se umorite od igranja, pregledajte slide show, demo i intro, i tu negde je kraj „igračkog" veka ove igre. Ne verujem da ćete joj se ikada vratiti.

Igru smo dobili ljubaznošću CD kluba GL Soft 011/423-700

igromer

Za promenu, jedna slatka arkadica. To je sve od pozitivnih strana. Igra je u suštini zastarela, krajnje prosečna, nedovoljno uzbudljiva i malo trapavo izvedenog upravljanja.

Probajte i: Galaga, Battleship, arkade

Minimum: P133MHz, 32 Mb RAM, SVGA karta

1 CD

55 %

Stunt Truck Driver 2: Get'n Dirty

●●●●●● Ognjen Popović

Već ste pogledali ukupnu ocenu, naziv igre, screenshot-ove, pa opet ukupnu ocenu, pa opet screenshot-ove... i nešto vam tu ne štima. Neki automobilčići, neka zamućena pozadina, verovatno neki krš kome ne treba dati više od 60%? Ne, ne, grdno se varate. Ova igra bi sa malo usavršavanja dobila i mnogo veću ocenu, ako se složimo da njena „težina" tj. žanr, koji je dosta prostiji od neke kompleksne avanture, ne ograničava visinu te ocene. Razlog leži u neverovatnoj zaraznosti, koja je umalo prouzrokovala kašnjenje i neobjavljivanje kako ovog, tako i još nekih tekstova (*pa dobro, možda je bilo malkice kašnjenja, prim.aut. za ur.*).

Možda se sećate opisa igre **Stunt Track Driver** u, hm... trećem, petom broju „The GaMera"? Samo trenutak da bacim pogled... 12,11,10 broj „Gamera", „Konan", 6. broj „Gamera", primerak Galaksije star 2 meseca, „Gamer" br. 8, Penth/cenzurisano/, Domaći kuvar, „1000 zašto 1000 zato"... prokletstvo, izgleda da mi je opet neko preturao po stvarima! No, ako me pamćenje ne vara, to beše peti broj, a u njemu opis prvog dela ove igre, **Stunt Track Driver**, koji se, osim atmosfere, odlikovao dosta niskim ocenama.

Stunt Track Driver 2: Get'n Dirty je u odnosu na prvi deo pretrpeo minimalne izmene, što ga u tehničkom pogledu svrstava u lošija multimedijalna ostvarenja. No, to ne umanjuje atmosferu koja se jednostavno prenela na nastavak, može se reći u još intenzivnijem obliku, zahvaljujući upravo tom minimalnim doradivanju. Rezolucija se popela na normalnih 800x600, što je omogućilo dosta jasniju sliku do sada blurovane pozadinske animacije, koja se ovoga puta može pohvaliti prikazivanjem još raznovrsnih okruženja i zbivanja. Naime, kako upravljate igračkama iz serije Hotwheels®®, to ćete logično voziti po stazama napravljenim u „kućnom" izdanju. Doduše, sada su dodate i nešto egzotičnije staze poput podzemnih tunela koji vrve od paukova, glavonožaca, buba, insekata i ostalih članova koje ja verovatno nisam klasifikovao u skladu sa važećim standardima udžbenika biologije (ali shvatate poentu). Upravo te pozadinske animacije koje dočaravaju ambijent oko staze, dobile su na atraktivnosti češćim menjanjem nagiba kretanja, propadanjima, kao i životinjama/objektima koji proleću za vreme vožnje. Neki od njih su i interaktivni sa vašim vozilom, ali na po vas poguban način. Tako će pas lajati u dvorištu, rakovi mileti pored mora, a lubenica predstavljati cilj na kraju staze koja se nalazi u bašti. U suštini, samo su vozilo i (čini se) neki delovi staze 3D objekti, dok sve ostalo pripada odličnoj animaciji.

U glavnom meniju, pored *Exit*, postoje svega tri opcije: vožnja pojedinačne staze, šampionat, kao i editor. Pojedinačna staza sve govori, tj. biranjem ove opcije vozite bilo koju od do sada otkrivenih staza. Njihov ukupan broj je skroman - šest, s tim što su dve skrivene. No, one su dovoljno duge, sa velikim brojem elemenata koje treba uspešno savladati i računanjima koja su uvedena u ovom delu, pa verujte da će proći dosta vremena dok ih sve savladate. Da ne govorimo želju koja vas prosto tera da svaku naučite što bolje, i na svakoj postavite najbrže vreme. Šampionat omogućava otkrivanje te dve skrivene staze, s tim što za određeno vreme morate preći sve do sada otkrivene. Ukoliko u nekoj omanete, sve ide ispočetka. Editorom na lak način kreirate nove staze, koje zatim možete i isprobati na delu. Zanimljivo je da je u njima mod vožnje potpuno slobodan, i da se možete kretati po mapi, dok se u pravom igranju (*single race*, *championship*) samo krećete unapred definisanom stazom.

U trkama nemate suparnika, već samo vreme. Problem je u tome što su staze izuvijane, sa brojnim skakaonicama i krivinama. Svako vozilo koje imate na izboru poseduje određenu brzinu, mada se na nju ne možete osloniti. Prava brzina se dobija akrobacijama u vazduhu koje izvodite pomoću strelica na tastaturi. Tako pravite razne lupinge i saltoe, a najveći problem je dočekati vozilo u pravi položaj. Ako ne uspete, letite sa staze i trošite vreme. No, u suprotnom, u zavisnosti od broja namotaja, obrataja, uvijanja i ostalih okretanja, dobićete ubrzanje potrebno za završetak nivoa. Kada se malo izveštite, probajte da koristite tastere 'Shiift' i 'Ctrl', kada ćete se okretati oko još jedne ose, a time i praviti najspektakularnije akrobacije. Ako uspešno izvršite neku od najkomplikovanijih, možete „otključati" i nova vozila. Zapamtite, akrobacije su ključ uspeha u prelaženju igre.

Rekosmo da imate na raspolaganju veći broj vozila. Neka su lošijeg, neka boljeg kvaliteta (osobina), ali njihovim korišćenjem i uspešnim prelaskom nivoa kao i izvođenjem vratolomija, otvorićete nova i brža (krenete od lošijih kola, ali preko njih otključate bolja kola nego što biste otkrili da ste krenuli od direktno od boljih). Svaka mašina ima različite osobine koje se odražavaju na brzinu, ubrzanje i akrobativnost. Sada vi u zavisnosti od staze izaberite pravo vozilo. Ako ima više ravnih deonica, uzmite brzo vozilo slabe akrobativnosti i obrnuto. Dužim igranjem, znaćete kada koja da iskoristite, kojim putem na stazi da se krećete, koliko je rastojanje između svake skakaonice, a tako postići i najoptimalnije vreme. Neočekivani nastavak igre o kojoj se ništa nije znalo, doneo je sa sobom upravo ono što ste do sada mogli pročitati. Sve je podređeno zabavi i arkadi. Na kraju svake vožnje dobijate skor koji je sastavljen od vremena, broja akrobacija, kao i broja sletanja van staze. Zarazno je da zaraznije ne može biti.

Igru smo dobili ljubaznošću CD kluba GL Soft 011/423-700

igromer

Mala poboljšana u vidu grafike i pojedinih elemenata poput skupljanja novčića koji vas dodatno ubrzavaju, samo su doprineli jačoj atmosferi.

Probajte i: Stunt Truck Driver 1 ili Micro-mashines

Minimum: PII300MHz, 64 Mb RAM, 3D karta

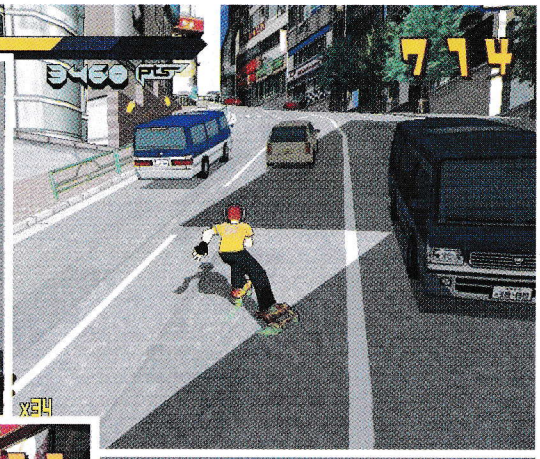
1 CD

81 %

Jet Grind Radio

●●●●●● Bojan Nešić

Laganica, sine, opušteno... Apsolutne sve zlehude misli što ti se motaju po mozgiću jednostavno zgužvaš ko parče papira i šorneš iza leđa. A onda, sve što si ikada posedovao prodaš ne bi li kupio par rolera i tone, tone predivnog, miomirisnog, božanstvenog auto laka. Daa, kupiš i discman, crne cvike i pravac na ulicu ne bi li ispunio svoju životnu misiju: Potčini grad svojim bojama!



Eto kakav utisak ostavlja višečasovno igranje Jet Grind Radia. I, ako su sve igre koje sam do sada opisao za Segu zaista odlične, JGR ih ostavlja daleko iza sebe u sledećoj kategoriji: originalnost. Ko to kaže da se danas, posle milion naslova iz stoput prežvakanih žanrova, ne može stvoriti ništa inventivno u svetu igara? Društvance iz Sege nam pokazuje da se uz malo mućkanja glavom može stvoriti ne hit, nego hitčina, kome će se prikloniti sva sila Drimkastovaca, pa čak i onih kojih to nisu. Šta je to JGR? Ukratko: voziš rolere i crtaš (uups, greškica, slikaš) grafite. Ne zvuči baš preterano originalno, a? E pa, videćemo.

Negde u Aziji postoji grad koji se ne nalazi ni na jednoj mapi, a zove se Tokio To. Poslednjih dana, u tom gradu najpopularnije su dve stvari. Prva su Rudies, bande klinaca na rolerima koji izražavaju sebe kroz umetnost grafita. Druga stvar je profesor K, inače DJ najslušanijeg radija u gradu, Jet Set radija. Postoje tri glavne bande: prva, hajtek manijaci po imenu Noise Tanks; zatim monster mask wearing gang ili skraćeno Poison Jam i na kraju GG gang, čiji si ti član. U igri će se pojaviti i Love Shockers, okuplja devojke slomljenih srca. Dakle, u čemu je stvar? Klinci su se lepo zezali, jurcali po gradu, povremeno žvrljkali po zidovima i đuskali uz muziku svoje omiljene radio stanice kad stiže zlikovac Onišima (inače večno neobrijani predstavnik organa reda i mira), koji zahvaljujući nekom blesavom projektu gradske vlade o lepoti belih i dosadnih zidova, kreće u otvoreni rat protiv naših mladih heroja. I tada započe pakao na ulicama Tokio-toa...

Na prvom nivou, bolje reći prednivou, upoznaješ Gum, devojčurak u zeleno belom kompletiću (đuska sve vreme, a omiljena fraza joj je: Hey, you!) koja će te naučiti osnovnim pokretima i komandama. Zatim dolaziš do Taba (zamisli Džamirokvaja na rolerima koji stalno viče: Yo!); uputiće te u malo veće tajne in line točkića, a kada i to prođeš, postaješ član GG bande. I onda kreće prvi nivo, tj. sama igra. Šta ti je zadatak? Crvenim strelicama (jasnim, velikim, sa kilometra vidljivim) označena su mesta gde moraš upotrebiti svoje likovno umeće, a da bi ga upotrebio moraš da pronađeš bočice auto laka. Do nekolicine je lako doći jer su razbacane na vidljivim mestima, ali neki i nisu baš dostupni, nalaze se po krovovima, nepristupačnim lokacijama itd. Dakle, pokupio si auto lak i prišao označenom mestu. Pritiskom na L taster počinješ svoj rad. U nekim slučajevima će samo L taster završiti posao, ali ćeš nekada morati da pokažeš pravu veštinu, a evo i kako. Kod složenijih grafita pokazaće se prvo strelica na dole, recimo. Naravno, ti brzo pritisneš nadole. Pa se onda prikaže polukrug na dole ili na gore, a ti opet brzo odreaguješ. I za kraj, ceo krug u jednom ili drugom smeru. Postaje komplikovano kad ti se prikaže više strelica odjednom (npr: polukrug udesno, krug ulevo, gore, dole), pa moraš biti baš spretan da bi ti grafit ispao OK. Za svaku grešku gubiš bocu autolaka, a to ponekad može stvoriti frku, jer moraš ponovo da juriš farbu a u stisci si s vremenom. Naročito je gadno kad te pojure specijalci sa Onišimom na čelu. Onišima, nimalo milostivo, čim te vidi vadi utoku, dok te specijalci ili pendreče ili skaču na tebe, pa ih se onda samo skakanjem možeš otarasiti. Ko će te još napadati u igri? Dobermani, padobranci, helikopteri... Hm, helikopteri? Da, da, i to te gađaju raketama a tebi onda ostaje jedino da se zaletiš, u skoku prozujiš pored njegove šoferke i usput je ofarbaš tako da pilot izgubi kontrolu i skuca se o zemlju uz veeeliki bum! Lepo, lepo, to mi se baš sviđa. Na nekim nivoima ćeš imati i zelene strelice gde takođe slikaš (nije obavezno, ali donosi dodatne poene), a tu su i crvene bočice (obnavljaju energiju) i žuti simboli (o njima nešto kasnije). Idemo dalje. S vremena na vreme ćeš biti izazvan na duel. Prvi junoša koji će ti baciti rukavicu je Garam (isti Spajdermen u crnom sa muva cvikama). Ako izvedeš tri akrobacije koje on učini, pridružiće ti se. Kod treće sam baš zasuk'o rukave (skočiš s jedne na drugu, pa na treću ogradu, pa sa te treće na zid, a onda fino doskočiš plus dok si u vazduhu izvodiš raznorazne egzibicije). Inače, likovi se međusobno razlikuju u tri kategorije: power (energija), tehnika i graffiti art. Od ova četiri lika, Gum je najjača u poslednjoj kategoriji, pa možeš onda pretpostaviti koga sam najviše forsirao, a i najslađa je. Ajmo sad do garaže. U njoj biraš lika koga ćeš voditi na sledeći nivo, a tu je i priključivanje na Internet i graffiti section, u kome praviš svoj grafit. To radiš tako što ukucaš slova koja želiš da vidiš na zidu, a potom biraš između više od 120 različitih dizajna. Onda biraš veličinu slova i položaj (tj. rotiraš slova pojedinačno ili kao celu reč) i za kraj biraš oblik slova: izdužena, razvučena, nabubrela, šiljata... ma šta god ti padne na pamet je tu i to sve na kraju lepo snimiš. Takođe možeš da razgledaš već gotove, prelepe grafite, kojih ima preko sto, a koje dobijaš skupljanjem, ranije pomenutih, žutih simbola. I dođosmo do muzike. Kako da je opišem? Koje reči da upotrebim da je dovoljno nahvalim. I stvarno, muzika ne samo što je fenomenalna, već strahovito dobro leži ovoj igri (što kod mnogih naslova nije slučaj). Eto, imam jednu osobinu da ponekad igram igrice stojeći (probaj, ništa neće da ti škodi), a zbog ove muzike sam čak počeo da se klimam i gibam u njenom ritmu. Ima više od petnaest izvođača; moram da pomenem likove koji su radili najveći broj numera: Hideki Naganumo i Deavid S. Momci, svaka čast, tako se to radi! Ajd, evo još par imena: Rob Zombie glavom i bradom, Professional Murder Music, MixMaster Mike, Guitar Vader... A kako bih okarakterisao tu muziku? Pa, kao mešavinu svega što znaš da postoji, znači tu su: rep, hiphop, fank, dens, trens, rok, metal... ima tu još mnogo toga za šta nisam siguran kome žanru pripada. Ali u jedno jesam siguran. Ovo je definitivno igra zbog koje ćeš pomisliti: U jee, kad će neka dobra đuska? Baš bi da se izđipam! Što se grafike tiče, urađena je u interesantnom 3D fazonu koji više podseća na neki crtać (dobro, nije manga, al preživeću). Vrhunskog je kvaliteta, ali to nije ništa novo i neobično ako se zna o kojoj je mašini reč. O atmosferi igre neću ništa reći; valjda je jasno koju ocenu zaslužuje. Šta, nije? E pa dobro. Desetka sa deset pluseva i zvezdicom na kraju, čisto da začini.

Mali savet za kraj. Iako je igra samo za jednog igrača, igraj je u društvu. Menjajte se za džojpedom, a dok se jedan igra, ostali nek se klimaju i gibaju.

igromer

Originalna igra koja budi želju za đuskanjem

Probajte i: Grand theft auto

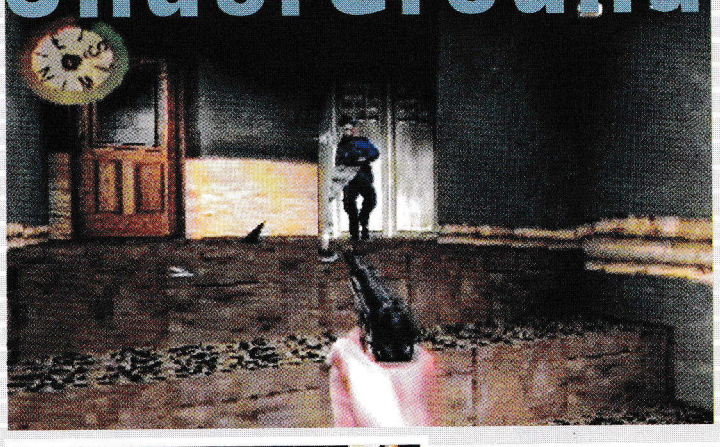
Analogna kontrola +
Broj igrača +

1 CD

94 %

Medal of Honor - UnderGround

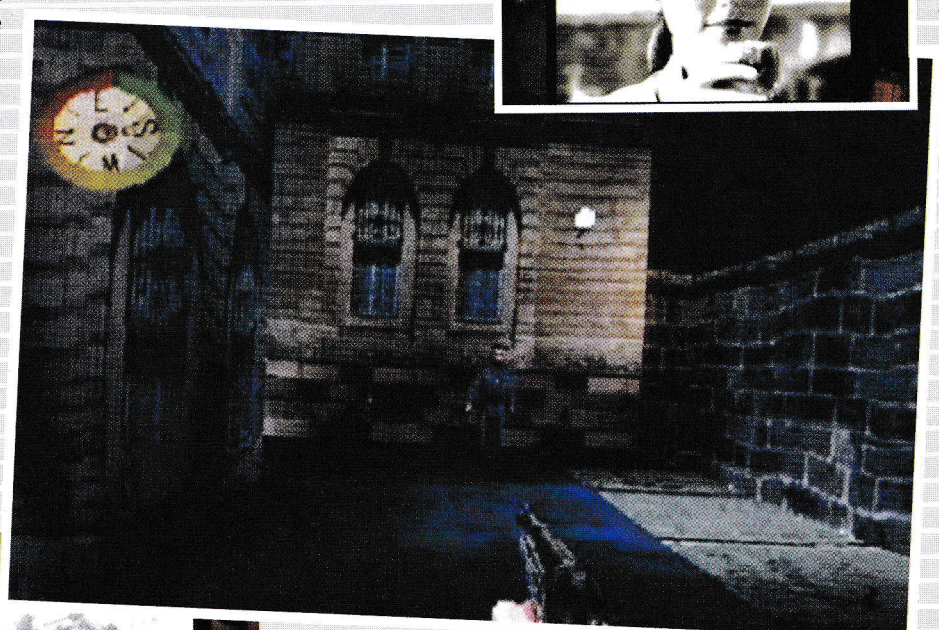
●●●●●● Adrijano Brišček



Bez obzira na dug period čekanja na pravu pucačinu iz prvog lica, kvalitet koji ovaj, a naravno i prethodni **MOH** objektivno poseduju, dug spisak novina i poboljšanja koja su spakovana uz **MOH**, po samom startovanju igre dva puta smo se razočarali. Prvo razočarenje na koje smo naišli u igri bila je činjenica da među gomilom Nemaca koji vam trčkaraju po ekranu, za vreme novih misija nema pevača „Halloween"-a Andy-ja Deris-aa. Pomiri se s tim Andy, glas ti je propao, seti se one: "Na mlađima svet ostaje". Ne možeš više ni poštenu melodiju pevanja da smisliš. Ahhh, taj glas, kad bih samo mogao da ga smestim ispred sačmare, ne mora da nosi šlem i uniformu, neka to bude jedna od njegovih odvratnih košulja i neka se smeška. No kad smo pregrmeli ovo prvo razočarenje sve je bilo lakše. Detaljno pregledajući svaki ćošak u potrazi za Andy-jem Deris-om, jedva smo primetili da glavni junak igre više nije Jimmy Paterson, što je ujedno bilo i drugo veliko razočarenje. Kroz šta smo sve prošli sa Džimijem, a on tako da nestane bez traga, no morali smo se pomiriti da je naš novi glavni lik devojka Manon, koju verovatno znate ako ste se ikad oprobali u **Medal Of Honor** Multi-Playeru. Pre nego što počnemo sa hvaljenjem **MOH**-a još samo da napomenemo da je zbog objektivnih razloga grafički izgled ostao isti, što ne možemo baš nazvati razočarenjem kad znamo performanse Playstationa.

Dakle, koliko je toga zapravo novo, u novom **MOH**-u? Pa, puno toga, i što je najbolje, sve novine su pozitivne. Ovo se može objasniti i velikim brojem pucačina iz prvog lica na PC-ju, od kojih je *Dreamworks* mogao da pozajmi gomilu ideja. Najveći broj pozajmljenih ideja potiče iz *Sierra*-inog **Half-Life**-a, no **Half-Life** je igra od koje nije sramota pozajmljivati, a kad se uzme u obzir i to da se igre odvijaju u potpuno različitom okruženju nikako se nemože izvesti zaključak da je **MOH** postao kopija **Half-Life**-a.

Lista dobrih stvari koje je nova *Dreamworks*-ova igra pozajmila od PC superhita počinje uvođenjem NPC-ja koji se udružuju sa glavnim likom i zajedno sa njim prolaze određene delove nivoa. Ovo je zaista sjajno iskustvo, a nećete ga doživeti ni u jednoj drugoj Playstation pucačini iz prvog lica. Još jedna stvar koja znatno osvežava igru je pojavljivanje velikih borbenih objekata. Umesto da samo satirete gestapovce, sada ćete imati posla i sa tenkom! Još jednom, osećaj je sjajan, a tek kad se u celu priču umeša i avion koji vam pomaže tako što baca bombe na neke naizgled neuništive prepreke... Ovi veliki objekti su zaista pravo osveženje za igru, a nekad od najlepših iskustava koja smo imali igrajući igre možemo bez problema uporediti sa uzbudljivom i napetom borbom sa tenkom. Još **Half-Life**-a primećujete kad upadnete u sred sukoba dveju zaraćenih strana, a obe su jednako neprijateljske prema vama. Nešto kao vanzemaljci i ljudi u „polu-životu", ovde će se sukobiti dve armije, a vi možete da uštedite



po koji metak tako što ćete stati iza ćoška i mirno pratiti razvoj događaja,. U nekim od misija, moći ćete da se preobučete u fotografa, a moći ćete i da zaslepljujete zbunjene protivnike svojim foto aparatom, ili da ih upucate dok ovi smešno poziraju pred aparatom. Ova pak pozitivna novina nije preuzeta ni iz jedne PC igre ovakvog tipa. Treba još pomenuti i novi AI script koji diktira i novo, realističnije ponašanje vaših protivnika koji nisu više bezgrešni, niti gluvi, a vrlo često će vas iznenaditi svojom promućurnošću. Nivoi su odlično dizajnirani, ali zamerka i dalje stoji na prevelikoj linearnosti. Kvaliteti **MOH**-a i dalje su muzika i zvučni efekti koji su ponovo maestralno uklopljeni u čitav doživljaj tako da ćete uživati u svakom pogledu. Multiplayer nije pretrpeo neke značajnije promene i ostao je žal za mogućnošću povezivanja koja fali na Playstationu. Zamerke su dalje upućene na račun sporosti kretanja, i dalje jako maloj količini vatrenog oružja koje vam je na raspolaganju i preteranoj lakoći same igre.

Uz sve pobrojane mane bilo bi zaista glupo pomisliti da je **MOH** savršena igra, ali ako su pucačine iz prvog lica vaš fah, bolju igru na Playstationu nećete naći.

●●●●

igromer

Preuzevši gomilu ideja od Half-Life-a, igra je uspela da se unapredi, taman za toliko da joj niko neće prići u skorije vreme, bar ne kad su pucačine u pitanju.

Probajte i: Quake 2, Exumed

DualShock +
Analogna kontrola +

1 CD

88 %

Vodič Dracula Resurrection

Za sve one koji su se zaglavili, uplašili ili jednostavno izgubili živce uz ovo maestralno ostvarenje evo rešeeenjnjnja!

Ugasite svetlo u sobi, pojačajte zvučnike koliko možete, snabdejte se velikom količinom omiljenih grickalica i...

Posle introa počinjete sa pogledom na kuću - krčmu.

Krenite napred.

Još jedanput napred, kliknite na vrata i uđite u krčmu.

Odgledajte animaciju.

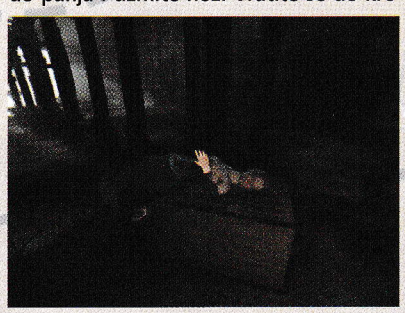
Saslušajte matoru krčmaricu.

Popnite se na sprat stepenicama desno. Niz hodnik do vrata kroz koja prođete i uđete u sobu. Jedanput napred ka centru sobe. Još jednom pravo ka stolici, okret na levo i pokrenite komodu. Odgledajte animaciju. Jedanput ka vratima, popnite se na komodu i uzmite kvaku. Upotrebite kvaku (pozivanje inventara desnim tasterom miša) na vratancima tavana i popnite se. Pogledajte rupu u zidu iznad vrata i vratite se nazad u sobu.

Idite niz hodnik i stepenice pa sve do krčmarice sa kojom popričajte o zamku. Levo od krčmarice je kredenac koji možete da otvorite ali nemate ključ za fioku. Zatvorite kredenac i sidite levo u podrum. Sveću ne možete da zapalite. Sidite desno niz stepenice, još jednom pravo i uzmite teleskop iz ormara desno. Ne možete da odete u mračni deo podruma.

Vratite se do krčmarice i idite ka izlazu krčme. Popričajte sa dekicom o zamku. Izađite iz krčme. Idite levo uza zid do tarabe. Prođite kroz kapiju. Levo, zatim desno, pravo uz kuću, pa još jednom napred. Još jednom napred i dolazite do zatvorenog bunara. Pogledajte bunar koji ne možete da otvorite.

Nastavljate pored bunara i dolazite do mosta preko kojeg ne možete da pređete od ružnjikavog tipa. Vratite se korak nazad, a zatim levo. Pravo do raskrsnice: krčma pravo, groblje levo i nazad na most. Idite ka groblju gde takođe možete ići levo do Calvarium-a (spomenik) i desno groblje. Idite do spomenika, do njegove zadnje strane i pokupite praćku za ptice koja se nalazi ispod krsta. Vratite se nazad do raskrsnice Calvarium-groblje i idite do groblja. Posle ulaska u groblje idite desno. Pogledajte grob iznad koga je bela izmaglica. Vratite se do ulaza i idite desno (pravo od kapije). Pravo, desno, i uzmite pijuk. Vratite se do groba sa izmaglicom i raskopajte ga pijukom. Odgledajte animaciju. Uzmite „narukvicu" (u obliku zmaja koji sebi grize rep). Vratite se do raskrsnice Calvarium-groblje, i idite do raskrsnice most-krčma. Krenite ka krčmi, još dvaput pravo i nalazite se na raskrsnici: most-Lacus. Idite ka Lacus-u. Dođite do raskrsnice Lacus (levo)-rudnik (desno). Nastavite do Lacus-a, do kuće. Tip će vam reći da treba da odete odatle. Vratite se malo nazad i skrenite desno od kuće ka drvetu. Popnite se na drvo i gađajte ptice praćkom (za ptice, jel' te). Odgledajte animaciju. Vratite se do kuće (Lacus) i uzmite toljagu na tremu, idite napred i mlatnite tipa (koji će pasti u vodu). Pogledajte u burence (na tremu) i uzmite Panovu frulu. Nastavite ka molu do panja i uzmite nož. Vratite se do krčme. Popričajte sa dekicom i krčmaricom o narukvici i Panovoj fruli.



Idite do sobe na spratu i popnite se na tavan. Montirajte teleskop na stalak. Pogledajte kroz teleskop tipa na mostu. Odsvirajte na fruli melodiju. Odgledajte animaciju. Priđite visećoj kruni i presecite konopac nožem. Kruna će pasti na glavu ružnjikavom tipu koji će pasti u nesvest. Sidite u sobu. Odgledajte animaciju. Prođite kroz vrata kroz koja ranije niste mogli a sada su otvorena. Idite do kraja terase i prođite kroz rupu u podu. Idite levo od ulaza u krčmu (koja je zaključana) i uzmite ključeve od onesvešćenog tipa. Jednim od njih možete da otvorite bunar. Prošetajte se do mosta i pokušajte da pređete. Most će se srušiti i vi se vratite do bunara. Uđite u bunar. Idite niz hodnik do kamenih stepenica koje vode na gore. Idite uz stepenice. Kada se popnete uzmite lampu sa zida. Pogledajte zid. Vratite se do dna stepenica i desno okačite lampu na kuku na zidu. Uzmite kuku sa kanapom sa poda.

Idite ko krčme. Kod kapije u ogradi idite desno i zavucite se ispod terase. Pomoću kuke i kanapa popnite se na terasu, uđite u sobu i idite do krčmarice. Popričajte o

rušenju mosta, uzmite ključ koji vam daje. Otvorite kredenac i otključajte fioku iz koje uzmite i pročitajte dnevnik krčmaricinog muža. Odgledajte animaciju i uzmite upaljač. Sidite do podruma, upalite sveću, i sad možete da uđete u mračni deo podruma. Idite do bureta i otključajte ga ključem koji vam je dala krčmarica. Odgledajte animaciju i stavite narukvicu u mehanizam. Odgledajte animaciju, nakon čega možete nastaviti kroz otvoren prolaz. Dođite do rudarskih kolica (na kojima je broj 666). Idite levo, pa pravo do vrata. Desno od vrata je kugla koju kada okrenete, ukaže vam se mehanizam u koji stavite narukvicu. Prođite kroz vrata.

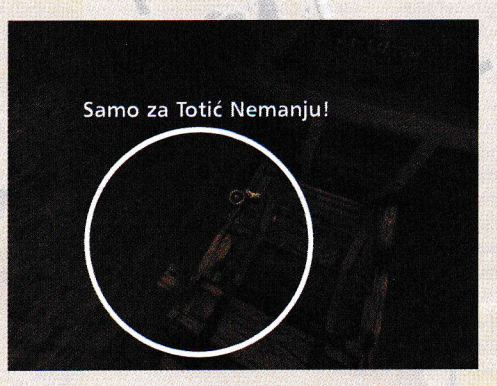
Idite do Lacus-a, i preostalim ključem otvorite vrata na kućici. Idite levo i uzmite pajser ispod burića, koji će vam otvoriti ulaz u skrivenu prostoriju gde se levo od vrata nalaze poluge. Povucite polugu. Odgledajte animaciju.

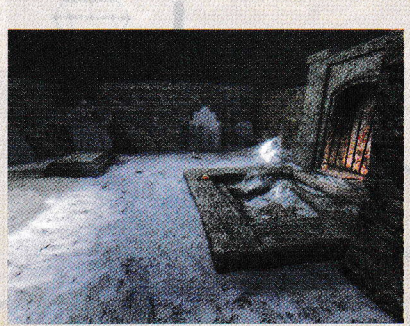
Idite levo, pravo a zatim razvalite lanac pajserom. Obrušiće se grede. Uzmite gredu i stavite je preko provalije iza vas (levo od osvetljenog dela). Pređite preko grede do nove prostorije. Idite pravo do zida koji je zazidan kamenjem. Razvalite ga pajserom. Zid se obrušava i pada kostur. Ukazuju se rešetke iza kojih je lampa koju treba zapaliti upaljačem. Vratite se korak nazad, uzmite desnu ruku sa kostura i upotrebite je da uzmete metalni objekat iza rešetaka, a ispod zapaljene lampe.

Idite ka stepenicama, pa levo do njih. Odgledajte animaciju. Ispred vas je klimav drveni most (ako mene pitate, ja bi' tuda proter'o). Pokušajte preko mosta, koji će se srušiti. Upotrebite metalni predmet na lancima desno od vas. Odgledajte animaciju.

Gledate na lampu. Desno su vrata. Sidite levo niz kamene stepenice. Dolazite do vrata sličnih prethodnim. Okrenite se i sidite desno niz stepenice ....

Nastavak u sledećem broju
(a možda i ne bude:)





Alien Resurection

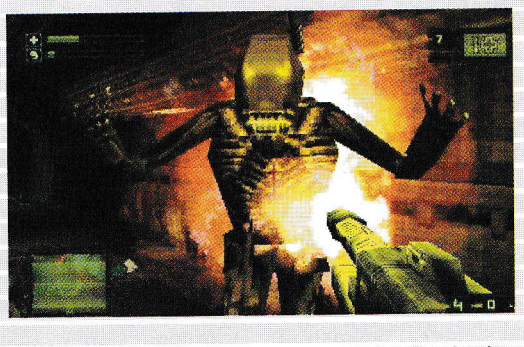
●●●●●● Bojan Nešić

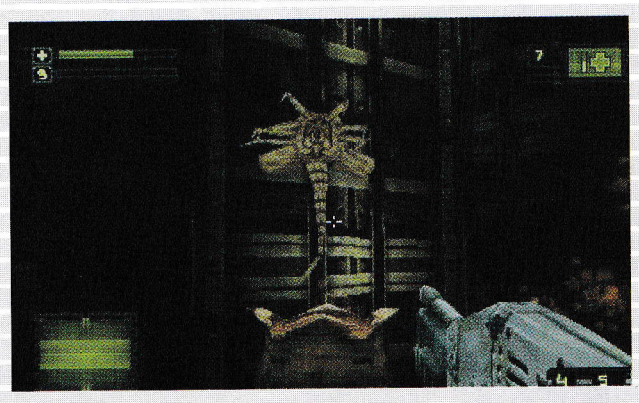
Možda je iza onog stubića... Ma čulo bi se bre da je nešto tu. Da pridem polako... Taaako. Ufff, dobro je, nema nikog. Gde je ta municija? Ostadoh na pištoljčetu. Ako mi sad naiđu, gotov sam. Aaa, eno je, eno je u ćošku. Mmm, lepi, mali shotgun shell-ovi. Sad samo da ih dohvatim i... Šššš-šta je to? Nije valjda sad. Gde je smradni gmaz? De si gmazu, deeee siiii? Ma svuda sam gledao, sem... možda... Neee, plafon!!! Znao sam! Bang, bang, bang!!! Izem ti pištolj! Bang, bang!! Ko ćorcima da ga gađaš! Bang! Sunce ti krvavo, al' si ružaaaaan!!! Aaaa, beži od mene rugobo! BežiiiaaaAAAAAA-ARGGH!!!!

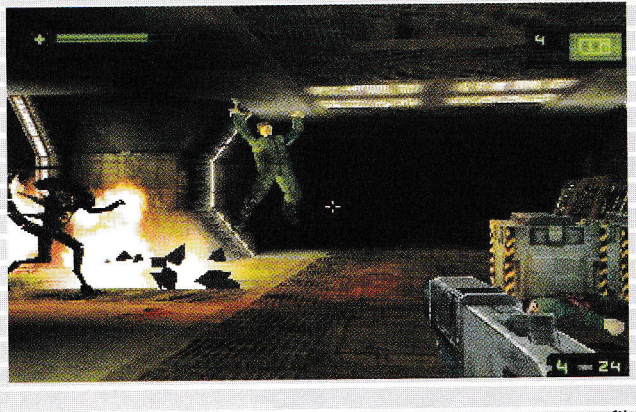
Posle ove krvave scene i milionitog zaginuća na bojnom polju, sa prigušenom psovkom u grlu i crnim mislima u glavi (nećete vi od malog Bokija rezance praviti), dotični uporno nastavlja svoje putešestvije po svemirskoj krstarici do duboko u noć.

I eto, konačno igra tokom koje me je par puta štrecnulo oko srca, a pritisak mi se povremeno drastično povećavao. Sad bih ja voleo da kažem kako je ovo jedna od retkih igara koje ću završiti, ali ne mogu, jer je zaista teška i jednostavno nisam siguran da ću imati znanja, snage, sreće, nerava i vremena da je privedem kraju. Bilo kako bilo, ovo je najbolja (i da ponovim velikim slovima: NAJBOLJA) pucačina iz prvog lica za Sony Playstation I. Konačno da se i mi Sonijevci zbog neke Kvejkačine busamo u prsa. I zato: Hvala Ti, o moćni *Argonaut Software*-u...

Radnja igre se uglavnom drži poslednjeg filma iz „Alien" serijala. Dakle, vodiš Ripley (tj. njenog klona, sa ponešto vanzemaljskih gena u sebi), a povremeno i androida po imenu Call, kao i robusnog marinca i to po intergalaktičkom korporacijskom brodu Auriga, odakle pokušavaju da izvuku žive glave. A ko pokušava da ih spreči u tome? Gnusni, ljigavi, odurni, podmukli, glavati, na-zlo-uvek-spremni vanzemaljski gmazovi. I još po neki gnusnici. Na primer, oni mali face hugger-i, tj. paukolike zverčice koje skaču na lice i uleću direktno u pluća (vadiš ih samo uz pomoć specijalnih medikit-ova, ako ih nemaš, game over...). Poenta sa face hugger-ima je u tome da, dok god je jedan od njih u tebi, ostali te ignorišu, ali i to, na žalost, kratko traje. Alien-i su poprilično lukavi. Ako frontalno napadaju, šetaju levo, desno i izbegavaju tvoju paljbu. Naravno, ponekad samo mudro čekaju da prođeš, a onda se spuste sa plafona i gricnu te za vrat. Takođe se kriju iza vrata kroz koja tek treba da prođeš, pa i tu treba biti oprezan. Mali savet: kad god pokupiš neki važniji item, odmah se okreći, jer će se u devedeset posto slučajeva gmazovi ponovo pojaviti. Zatim, ako ponovo počinješ nivo, velika je verovatnoća da će se neprijatelji nalaziti na različitim mestima od prošlog puta. Dakle, još jedna zvrčka. Igru započinješ s pištoljčetom (deset metaka za smrt jednog alien-a), a potom dobijaš shotgun, pulse rifle, laser, flamethrower. Postoje i razni help item-i: standardni medikit-ovi, anti-hugger medkit (preko potrebni, ne troši ih preterano) i jedna od najpotrebnijih stvarčica - flashlight koji će ti često spašavati život. Atmosfera igre je neverovatno dobra. Ne mogu da se setim kada je, i da li je ikada, neka igra kod mene izazvala takav osećaj napetosti. Da bi se to desilo i kod svakog drugog igrača, programeri preporučuju da se igra u mraku, a ja ću dodati, sa do daske odvrnutim zvučnicima. To ti treba, jer ponekad neprijatelja nećeš ni videti, ali ćeš ga zato definitivno čuti. Stalno moraš biti skoncentrisan, i to iz više razloga. Prvo, municije nikad dosta, tako da ako si u situaciji da gmaza kokneš pištoljem, učini tako i prištedi jače oružje. Drugo, nikad ne znaš odakle će zveri rogobatne da izlete, što znači da nema lagodnog šetkanja po brodu. Ponekad ćeš morati da napreduješ korak po korak, jer ne znaš šta te čeka iza sledećeg ćoška, stuba, vrata... Kad se alien-i i pojave, najčešće nećeš imati mnogo prostora za eskivažu, pa ako nemaš jače oružje - kraj. Jasno je, posle ovih redova, da je atmosfera zaista najjači adut ove igre, koja možda i nije klasična 3D pucačina, jer neprijatelji ne izleću sa svih strana već tek ponekad, i to kad se najmanje nadaš. Što se nepucačkih elemenata tiče, sve se svodi na „pokupi to da bi ga upotrebio tamo", s tim da ćeš imati vremenski rok za pojedine zadatke. Zvuk je fenomenalno odrađen i predstavlja drugi adut ove igre. Dakle, svaki zvuk koji se treba čuti na svemirskom brodu je tu. Huk mašina, zujanje ventilacionog sistema, brujanje kompjutera, šištanje raznih gasova, predstavljaju tek deo sa izvrsne palete zvučnih efekata **Alien Resurection**-a. Glasovi su, na žalost, nešto slabijeg kvaliteta, ali su zato efekti oružja, pa i samo siktanje alien-a odlični. Što se muzike tiče - nema je, barem tokom igranja. A što je još lepše, apsolutno je nepotrebna; jednostavno bi uništila draž tumaranja i lutanja po ogromnom, naoko tihom brodu. I evo sad par mana. Kao i kod svake druge igre, uvek podesim nivo težine na najžešći. Ovde sam već posle dvadesetak minuta prebacio na easy level, ali je i tada sve isto (jedino je reload automatski - izem ti olakšicu). Zatim, zverke su poprilično jake i za čas te iseku ako im dozvoliš da ti priđu. I kao poslednja - sistem snimanja. Možeš snimiti poziciju samo na određenim mestima (inače su međusobno poprilično udaljena), s tim da u većini slučajeva na jednoj takvoj lokaciji možeš snimiti samo jednom, jer kad nastaviš sa igranjem, vrata ka *save* prostoriji se nepovratno zatvaraju. I to ti je još jedan faktor koji tera na pažnju tokom igre. Znači, nema srljanja, trošenja džebane i medikit-ova, jer ko zna gde je sledeći save point. Kretanje je izvrsno, ali samo uz analogni džojped. Desnom palicom usmeravaš pogled, a levim se krećeš napred, nazad i strejfuješ. Još jedan plus kretanju je da je realno, to jest hod zaista liči na hod, a ne na neko klizanje, lebdenje ili tome slično. I ostade grafika. Odlično, izvrsno, prelepo (samo su mi one marince nešto zabašurili). Sve ostalo je zaista fino urađeno: slatke teksturice, lepi poligonalni alien-ćići i malo simpatičnih svetlosnih efekata, taman koliko treba.







igromer

Igra sa natprosečnom atmosferom, ali ujedno i težinom koja je ponekad frustrirajuća

Probajte i: Metal Gear Solid; Quake 2

DualShock +
Analogna kontrola +

1 CD

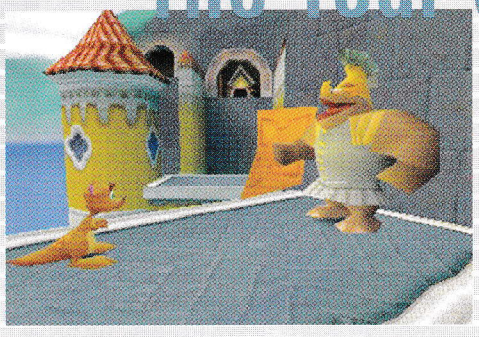
93 %

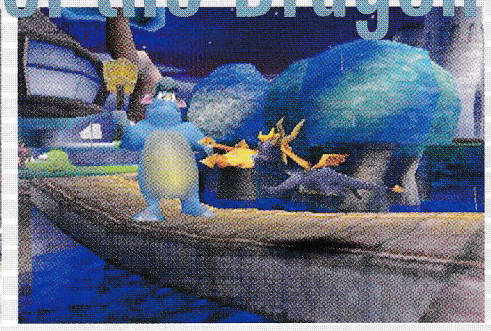
●●●●●● Adrijano Brišček

Spyro the Dragon III

The Year of the Dragon

Suprotno onom što bi se moglo pomisliti iz podnaslova ove ige, Spyro **nema nikakve veze sa Brusom Lijem ili bilo kakvim ninđa klanom, karate školom, kung-fu filmom ili ful kontakt atrakcijom. štaviše,** Spyro **čak nije ni proizvod japanskih programera koji prave 80% dobrih igara za Playstation, no to mu svakako ne smeta da još jednom dokaže da Jump&Run tron pripada samo njemu.**

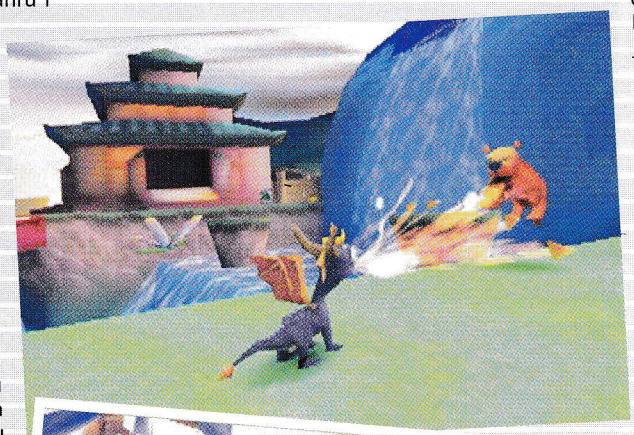




Videvši **Rayman 2**, sa razlogom smo verovali da će borba za pomenuti tron biti jako zanimljiva, no mali zmaj Spyro je jednostavno raširio svoja krila, munjevitom brzinom proleteo pored **Crock**-a, ostavio **Crash Bandicoot**-a da se guši u prašini nastaloj od njegovog poletanja i spržio poodmaklog **Rayman**-a svojim vatrenim dahom, da bi na kraju mirno ušao u finiš trke za omiljenog junaka mlađe Playstation publike. Još jednom, **Spyro** je pokazao da mu nema ravnog u ovom žanru i ne samo to, **Spyro** je pokazao da je njegova poslednja avantura izašla iz okvira svog žanra, postavši jedna od najboljih igara za PS uopšte.

Nova avantura počinje kada Spyr-ove kolege zmajevi otkriju da su im nestala sva jaja. Dobro, reći ćete, neka naprave sarmu i gotova stvar, no setite se - zmajevi se legu iz jaja, to je kao kad bi vam neko odneo kolevku sa bebom. Uz sve to, zmajevi su uspeli da u poslednjem trenutku spaze lopova, baš kad je ovaj izmicao bežeći u jednu od mnogobrojnih rupa koje je izbušio da bi proturio jaja. Kako je prava retkost videti zmaja kako plače, usledila je scena u kojoj su velika krilata stvorenja trezvenim razmišljanjem došla do zaključka da su rupe premale da bi se u nih zavukao jedan zmaj. Osim možda, možda ako je to vrlo mali zmaj. Tako je naš junak ponovo krenuo u avanturu, pokušavajući još jednom da ispravi krive drine, a sa sobom je poveo i starog poznanika, poznatu kukavicu Hunter-a.

Kao i oba puta do sada, Spyr-ove vragolije se odvijaju u predivnom 3D okruženju, kroz neke od najlepših svetova koje ste ikad videli. Ne samo da su svetovi, jasnih, prelepih boja, fantastičnog dizajna, sa puno tajni i prostora za istraživanje i uživanje, već su i neverovatno raznovrsni. Od ledenih predela do vodenih prostranstava, suncem obasjanih livadica do lavom ispunjenih lavirinata, mračnih pećina do egzotičnih ostrva, Spyro i vi imate priliku da uživate neverovatnoj lepoti nivoa koji su zaista genijalno osmišljeni. Količina mašte upotrebljena za konstruisanje svih predela je tolika da će vas igra jednostavno zarobiti svojom čudesnom atmosferom, čak i ako niste otvoreni ka ovakvom tipu igara.



Spyro ima dva osnovna cilja kroz ove maštom prepune svetove. Prvi je sakupljanje dijamanata, a drugi sakupljanje izgubljenih jaja. Prvi zadatak je naizgled lakši jer vam je za njegovo izvršenje dovoljno samo korišćenje osnovnih Jump&Run elemenata. Dakle, trčanje i skakanje, ali nije baš sve tako jednostavno, jer mnogi od 15000 dijamanata koliko ih ima u igri nisu baš mačiji kašalj. Velika većina je skrivena na mestima na koja ne morate obavezno da naletite da bi ste prešli jedan nivo. Morate, dakle, koristiti mozak, a i sreća nije na odmet. Dijamanti su svi različitih boja i različite vrednosti. Crveni dijamant donosi jedan, zeleni dva, ljubičasti pet, zlatni deset a roze dvadeset pet poena. Kada pokupite sve dijamante na nivou, ostaje vam još da sakupite i sva jaja na istom, a onda će vam u atlasu ige pored imena nivoa pisati *level complete*. Ako uspete da ovo uradite sa svim nivoima u jednom svetu onda naravno imate *world complete*, što ne mora opet da znači da ste prešli veliki deo igre. Drugi cilj ove sjajne igre je sakupljanje jaja i način na koji ih sakupljate je zapravo ono što odvaja Spyra od ostalih Jump&Run junaka. Da biste zaradili jaje, potrebno je da kompletirate jednu od mnogobrojnih mini igara koje su u ovoj igri tako zanimljive i raznovrsne da će zainteresovati ljubitelje svakog žanra. Ako želi da dobije jaja igrač će morati da igra hokej, boksuje, vozi skejt, leti, puca iz prvog lica i šta sve još ne. Tu je čak i mini igra u kojoj ćete se prisetiti na automat-stil-žanr avionćića. Naravno, stići ćete da se provozate i balonom, pa čak i raketom kad za to dođe vreme.

Posebna priča su Spyro-vi prijatelji. Znamo, i ranije su oni bili jako bitan faktor u čitavoj igri i dosta su mu pomagali u njegovim avanturama, ali ovog puta *Insomniac* se dosetio sjajne ideje. Zašto ne bismo oživeli Spyro-ve prijatelje tako da igrač sada može i nijh da kontroliše. I tako su igrivi postali kengurica Sheila, ogromni jeti kojeg ćete voditi kroz ledene nivoe, majmun agent9, Hunter pa čak i Spyro-v nerazdvojni prijatelj Sparx, svaki sa jedinstvenim sposobnostima. Sheila može da dohvati platforme na koje niko drugi ne može da skoči, agent 9 može da puca iz pištolja i slično.

Kompletna igra je podržana zaista fantastičnom muzikom koja odgovara svakom svetu u kome ste. Ako isključite muziku u sound meniju moći ćete da primetite i kako je zvuk detaljno urađen. Huk vodopada je prosto zapanjujući, a isto se može reći i za zvuk uranjanja u vodu, razbijanja stena i slično.

Jednom rečju, pravo remek delo i siguran izbor za vas, ma koliko da ste probirljivi.

igromer

Jednostavno najbolji Jump&Run koji možete naći na tržištu video igara i sa tako simpatičnim glavnim likom.

Probajte i: Rayman2, Crash Bandicoot 3

DualShock +
Analogna kontrola +

1 CD

94 %

NBA Live 2001

Adrijano Brišček

Još jedna NBA sezona je počela, i čini se da Jugoslovena u najačoj košarkaškoj ligi na svetu nikad nije bilo više. Uporedo sa debijem Dragana Tarlaća u Čikago Bulsima, EA Sports je izbacio još jednu virtuelnu košarku i da, ona nosi broj godine u koju još nismo zakoračili.

Za izlazak milionski prodavanog NBA Live-a ne možemo reći da je nešto novo, kako se ovaj naslov pojavi svake godine na unapred zakazani datum, no problem je u tome što ni sama igra nije donela ništa radikalno novo, a za ljubitelje čitova verovatno nije donela ništa novo, osim neosporno svežih rooster-a. Realno govoreći, Live je svoj audio vizuelni maksimum na Playstation-u dostigao još devedeset sedme godine. Kasnije su još malo doterani likovi virtuelnih košarkaša da bi još više ličili na kolege od kojih su pozajmili imena, i to je bilo to. Grafika stagnira već treću godinu za redom, a čini se da ni soundtrack nije imao puno mesta za napredovanje, jer je EA uvek imao dovoljno para za poznata imena iz sveta muzike pa je bilo teško očekivati da sad izvedu nešto novo, bolje. Dakle, igra prema očekivanju izgleda i zvuči isto kao i nekoliko prethodnih NBA Livea, ali tu se lista sličnosti sa prethodnim delovima ne završava. Praktično, dve jedine nove stvari koje nam je Live 2001 doneo su novi mod Challenge i skok-šut jednom rukom koji igrači primenjuju kada šutiraju u trku, a čuvar im se nalazi u vazduhu. Ostalo je identično svemu na šta smo već navikli od ovog serijala. Meniji izgledaju isto, brzina igre je ista, finte su ostale nepromenjene, komentator se naravno i dalje ponavlja, iako je stručni konsultant naučio da prokomentariše još po neku statistiku, sistem igranja sezone, podešavanje opcija, pravila i težine igre su takođe ostali isti, kao i meni za kreiranje igrača.

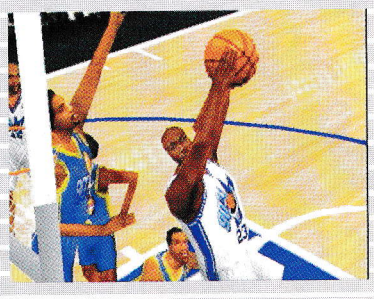
Dakle, postoje samo dva dobra razloga da kupite ovu igru:

-Mrzi vas da sami vršite trejdove, kako bi vam rooster iz prethodnog dela odgovarao trenutnom NBA rooster-u;

-Želite da se oprobate u novom Challenge modu.

Na vršenje trejdova ćete i tako i tako biti primorani, sudeći po brzini kojom se igrači razmenjuju u ligi a već su se pojavili trejdovi koje Live 2001 nije stigao da zabeleži (Eddie Jones u Majamiju i Glenn Rice u Njujorku), tako da vam ostaje ovaj drugi razlog, i njemu ćemo posvetiti ostatak teksta.

Novi mod je poslednji naslov u glavnom meniju i kad uđete u njega prvo ćete primetiti da postoji onoliko „izazova" koliko i nivoa težine u NBA Liveu, dakle: Rookie, Starter, All-Star, Superstar. Svaki od ovih challenge-a ima niz zadataka koje zasebno morate izvršavati i da bi ste odigrali, recimo, neki od Starter challenge-a, morate prvo završiti četiri Rookie challenge-a. Zadaci su u početku laki (asistiraj jednim igračem deset puta za utakmicu), da bi kasnije postajali sve teži (pogodi trideset trojki iz isto toliko pokušaja). Za svaki uspešno završeni izazov, dobićete nagradne poene sa kojima možete otvarati nagrade. Na primer, ako ste završili četiri Rookie challenge-a imate četiri puta po 25 poena, što je dovoljno da „otključate" Michaela Jordana, ili možete otvoriti četiri čita kao što je 2D players koji će sve igrače osakatiti za jednu dimenziju (cool čit, nema šta, prim. kor.). Među nagradama, ipak nema ništa što niste mogli da postignete uz par šifri u prethodnim delovima, no sad bar imamo neki motiv da sedimo ispred televizora pokušavajući da zakucamo preko Šona Kempa. Takođe pohvalno u vezi sa ovim modom je što će se izazov završiti onog trenutka kad ispunite postavljeni uslov. Ako zadatak traži od vas da recimo ukradete deset lopti za utakmicu, ispit će se završiti onog trenutka kad to izvedete, pa makar to bilo u prvoj četvrtini. Sve u svemu, mod koji će poslužiti kao izgovor svim fanovima ove igre koji nisu ni konsultovali „Gamer", kupivši igru čim je izašla, ali mod koji po našem skromnom mišljenju nije ni prineti inovacijama kakve očekujemo od ovakvog naslova, te sam po sebi nije dovoljan da kupite ovu igru.



Ako posedujete neki od prethodnih NBA Live naslova, bilo bi zaista glupo da trošite pare na ovaj CD, a sa druge strane, ako volite košarku i nemate NBA Live znajte da on ostaje neosporno jedna od najboljih košarki za Playstation. Brz i lep, pun statistike i opcija koje vam dozvoljavaju puno slobode, zabavan za jednog ili osam igrača, NBA Live 2001 je bez obzira na sve vrlo dobra igra.

igromer

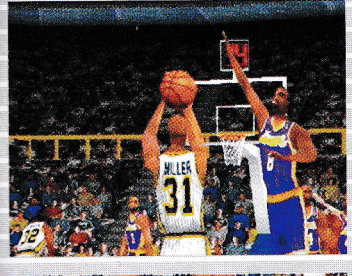
NBA Live 2001 ne donosi ništa novo, no ostaje jedna od najboljih simulacija igre pod obručima na Playstation-u, a tu je i sveži Rooster.

Probajte i: NBA In the Zone 2001

DualShock +
Analogna kontrola +

1 CD

82 %



SHiNE
Brankova 23, Beograd
Tel. 011-3284-256
064-134-3335
PC CD-Rom
PlayStation
Dreamcast
shop
* konzole i dodatna oprema
* veliki broj psx/ps2/dc/pc naslova
* najnoviji hitovi dnevno
* specijalni popusti

SPRING

SONY PlayStation

- Tomb Raider 5
- Final Fantasy IX
- ISS Pro 2000
- UEFA 2000/2001
- Fifa 2001

...think of me...

Dilerske Cene !!

Bulevar Lenjina 10
YU BIZNIS CENTAR
OBJEKAT G VP 20

TEL. 011/ 311 - 5342

mob. 064/ 11 - 67 - 920

SPRING

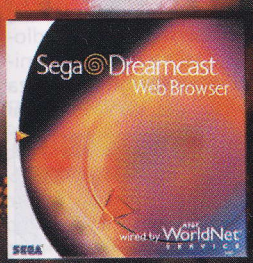
Sega Dreamcast

KONZOLE

KOPIJE ORIGINALA

DODATNA OPREMA

Sega Dreamcast

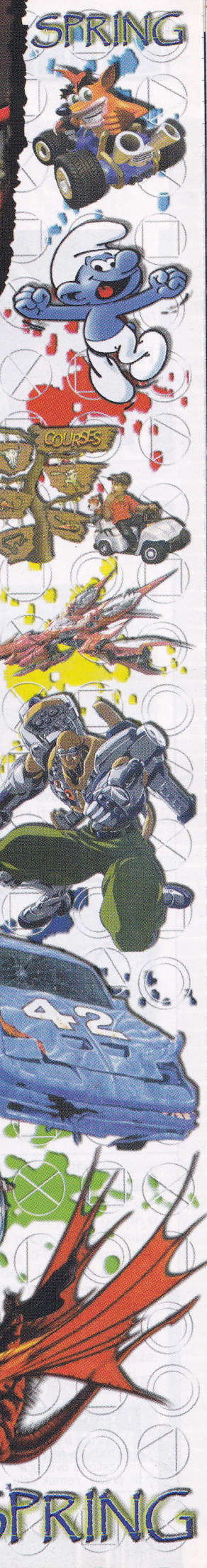


Surfujte po internetu uz pomoć SegaDremcast-a

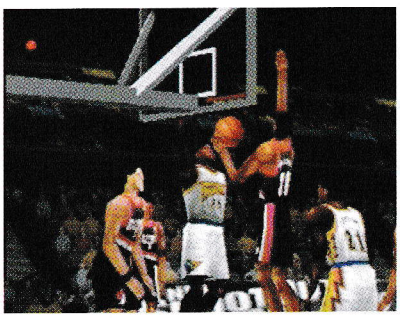
- Istražite World Wide Web
- Šaljite i primajte poštu
- Družite se i razgovarajte sa ljudima širom sveta

Naručite besplatan katalog

SPRING



NBA ShootOut 2001



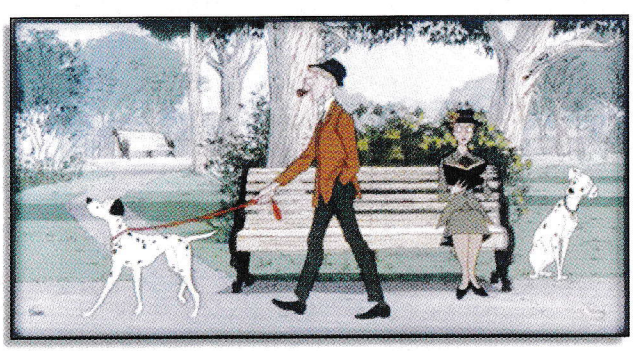
Ako ste ljubitelj košarke i najjače lige na svetu, sigurno vam ne promiču naslovi poput **NBA Shootout**-a, ali ove godine imate mnogo manje razloga za radost izlaskom ovog naslova nego prošlih. U dosadašnjoj istoriji Playstation košarki, **Shootout** je svakako važio za uvek solidnu igru, tj. do ove godine. Kako su tvorci ove igre „ispucali" sve svoje dobre ideje, jako malo im je ostalo da kažu ove godine i tako je **NBA Shootout** od solidne igre postao igra ispod proseka. Tu je i dalje zanimljiva opcija kreiranja zakucavanja, ali se primećuje koliko je igra spora i nedorađena. Statističkih podataka ima tek ponegde, tako da je i taj aspekt igre zaostao za novim standardima i na kraju i sam rooster je bajat, iako je igra izašla posle **NBA Live**-a koji ima svežiji rooster.

igromer
Ako ste ljubitelj košarki i posebno najbolje košarkaške lige na svetu.
1 CD
58 %

101 Dalmatians

igromer
Pored Štrumpfova, najbolji izbor za najmlađu PS publiku.
1 CD
69 %

Sto i jedan Dalmatinac, to je onaj crtani? Pogađajte ponovo. Ima neke veze sa našim zapadnim susedima? Ne, a nije ni igra ako ste to pomislili, ovo je jedan od retkih programa za Playstation pored programa za pravljenje muzike, a što je još zanimljivije namenjen je isključivo mlađoj publici, tačnije deci u uzrastu od četiri do šest godina. O čemu se zapravo radi? Reč je o bojanci koja pored samog čina bojenja glavnih i sporednih likova iz crtaća dozvoljava detetu da se zabavi nekim mini igrama i pored svega toga sadrži i neke video sekvence iz samog filma. Pored Dalmatinaca, imali smo priliku da vidimo i sličnu bojanku posvećenu Princu Egipta.



ATV: Quad Power Racing

Prva tri slova iz naslova će vas svakako asocirati ili na simpatične trotočkaše, ako pratite njihov šampionat, ili na hit igru sa Commodore-a koja se takođe bavila ovim vozilima. No, ova igra nije ni izbliza toliko zanimljiva kao dve prethodno navedene stvari. Grafici se, ruku na srce, ništa ne može zameriti, kao ni stazama koje su i duge i lepe, ali kontrola nad vozilom je zaista pokvarila ovaj naslov. Bilo da vozite na snežnoj stazi, ili po savršeno suvoj podlozi vaš trotočkaš će se jednako nerealno ponašati ne dajući vam nikakav osećaj vožnje koji bi trebalo da imate u svakoj igri u kojoj za nečim jurite. Povrh svega, igra je skandalozno laka, pa vas neće ni preterano motivisati.

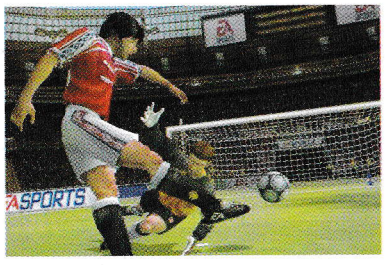
igromer
Ova igra je besmisleno laka i sa užasnim kontrolama.
1 CD
62 %

This is FootBall

Ako uđete u neki od Sony klubova u Beogradu ili bilo gde u Jugoslaviji, na većini televizora ćete primetiti **Winning Eleven**. Ako zavirite u stan nekog od vaših drugova koji ima PS, sve su šanse da ćete videti društvo okupljeno oko **Winning Eleven**-a, pa čak ako dođete u našu redakciju tražeći neku kartu za bioskopsku proekciju videćete **Winning Eleven**, tako da apsolutno nema sumnje oko toga koji je fudbal najbolji (narod je rekao...), no za drugo mesto je uvek bilo borbe a najozbiljniji kandidat je svakako **This is FootBall**, igra koja nas je na mnoge načine iznenadila, pa čak i oduševila. Uloženo je zaista puno truda od strane programera da pokreti igrača budu maksimalno realistični. Sami igrači su neverovatno detaljno prikazani (ni razlika u visini nije izostala), a realističnost same igre je dosta uznapredovala. Mane kao što su nemogućnost transfera i prevelika težina, ipak su sprečile ovaj fudbal da se

igromer
Drugi u žanru fudbala na PS i zato je ova igra pravo remek delo
1 CD
86 %

FIFA 2001



Da, to je još jedna **FIFA** i ponovo izgleda najlepše od svih PS fudbala, ali na našu veliku žalost i dalje nije najbolja u tom žanru. *EA Sports* je ponovo primenio isti recept za pravljenje ove igre. Svi objektivni kvaliteti su unapređeni, ali isto tako, sve mane su ostale iste. Grafika je zaista sjajna, iako su lica fudbalera skandalozno slična i moramo primetiti, jednako ružna. Sa druge strane, realističnost je ponovo zaobiđena a ponavljaju se greške kao što je izostavljanje Save Miloševića iz Parme, Alana Smita iz Lidsa ili davanja Mihajloviću 1 za šut. Izbačen je i zanimljivi ciklus kvalifikacija za svetska i evropska prvenstva, pa su čak Kanađani odlučili da izbace i evropske klubove koji nisu članovi najjačih liga. Publika na virtuelnom stadionu je ponovo pretrpela traumu od gaženja valjkom...

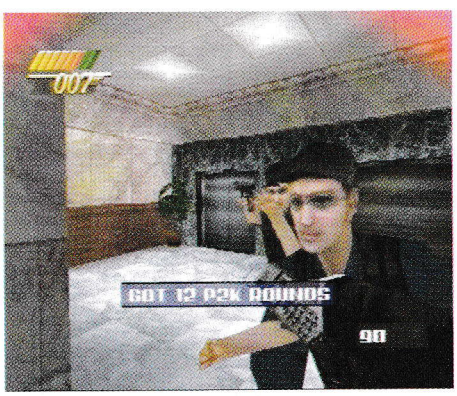
igromer
Najveće ime među fudbalima nikako da postane i najveći fudbal.
1 CD
78 %

Buzz LightYear of Star Command

Popularnost kompjuterski urađene priče o igračkama prosto tera ljude iz Diznijevog studija da prave nastavke za popularnog junaka Buzz-a. No, da se ne bi ponovila priča „Zemlje pre vremena" koja je doživela čak šest nastavaka, Diznijevci su shvatili da je lakše napraviti seriju kratkometražnih crtanih filmova koja bi mlatila pare na osnovu Buzz-ove popularnosti. Naravno, to je ujedno i sjajan povod da se napravi igra. Za razliku od prošle Buzzove avanture u svetu video igara ovde ćete imati priliku više da vozite jureći neprijatelje kroz zaista lepo i detaljno urađene predele, nego što ćete rešavati logičke probleme ili skakati sa platforme na platformu. Naravno grafika ostaje jedna od najboljih kad su igre za decu u pitanju, a relativnom promenom žanra igra će privući novu publiku.

igromer
Lake kontrole i popularni junak obećavaju da će biti super-hit među mlađom publikom.
1 CD
82 %

The World is Not Enough - 007



Naslov ove igre je potpuno u pravu. Svet nije dovoljan, suviše je mali. Suviše je mali za dve najbolje pucačine iz prvog lica, a James Bond jednostavno nije onaj koji će poneti epitet najboljeg junaka ovakvih igara. Ta će čast pripasti Džimiju Petersonu, ili kako stvari sada stoje njegovoj koleginici Manon. Izglasan za najbolju igru svih vremena, **Goldeneye** je zaista oduševio sve poklonike igara na planeti, međutim to priznanje se odnosilo na verziju za Nintendo 64, dok je PS verzija **Goldeneye**-a bila daleko lošija, što je sada takođe slučaj sa ovom igrom. Osim što ne nosi nikakvu grafičku brilijantnost kakvu ima Nintendo 64 verzija, igra je prepuna dosadnih nivoa i upravljačkih problema koji otežavaju, a za većinu i onemogućuju igranje.

igromer
MOH se ni ove godine neće skidati sa trona.
1 CD
65 %

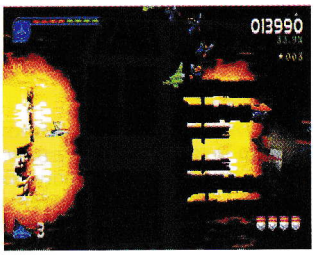
Eternal Eyes

Igra koja će verovatno biti zasenjena od strane **Final Fantasy 9** koji bi do sad trebalo da se pojavi u sobama svih ozbiljnijih igrača, zaslužuje ipak da se pomene kako bi je imali u vidu kad završite **FF** na sve moguće načine. Kad bude prošlo nedelju dana od prelaska novog **Final Fantasy**-ja i kad utisci polako izblede, ljubitelji RPG žanra će se ponovo naći u poteri za bajkom koja će ih na duže vreme odvojiti od stvarnosti, bez obzira na grafički izgled, pa ako se ikad odmetnete u ovakav pohod imajte na umu ovaj tekst jer on govori o jednoj sjajnoj igri. „Oči večnosti", kako bi u prevodu glasio naziv ove igre, predstavlja mešavinu između običnog RPG-a i takozvanog Strategy RPG-a. U igrama kao što je **Suikoden**, igrači su uvek bili nezadovoljni prevelikom pasivnošću u borbenim sekvencama. Na drugoj strani, ljubitelji **Vandal Hearts**-a, **Zodiac Brave Story**-ja, **Front Mission**-a su uvek bili nezadovoljni prevelikom pasivnošću u istraživačkim delovima. Sada je tu igra koja spaja ova dva žanra na sjajan način dozvoljavajući taktiziranje i istraživanje. Iako pregažena od strane stampeda novih igara sa lepom grafikom, igra je zanimljiva i duga i predstavlja siguran izbor.

igromer
Vandal Hearts sureće Suikoden i Dete nasleđuje sve najbolje iz obe igre.
1 CD
80 %

Priredio: Adrijano Brišček

Galaga - Destination Earth



Još jednom je japanski *Namco*, poznat uglavnom po tučama, ispoljio svoju ljubav prema svemiru u jednoj svemirsko-pucačkoj igri koja osim što donosi sitne inovacije i podseća na doba automata, nema nekih izrazitih kvaliteta. Koncept igre je da igrač vodi brod kroz galaksiju u tri različita moda koji se stalno i uvek po redu smenjuju. Prvi je tipičan prikaz najranijih pucačkih igara koje su ikad postojale, kao što je **Phoenix**. Pogled je iz ptičje perspektive a letelicu pomerate tako zvanim bukvalnim komandama. Drugi je osvrt, na malo unapređeniju varijantu ovakvih igara koje smo na automatima igrali iz žablje perspektive. Treći je predstavljanje svemirskih pucačina u dvadeset prvom veku, sa sjajnom grafikom, većom detaljnošću i naravno modernim pogledom na zadnji deo letelice. Ipak, ni u jednom od tri moda niste slobodni da idete u željenom pravcu već su nivoi predefinisani i pitanje je samo sa koliko ćete života preživeti celu frku.

igromer
Preporučujemo samo probuđenima iz desetogodišnje kome.
1 CD
38 %

Muppet Monster Adventure

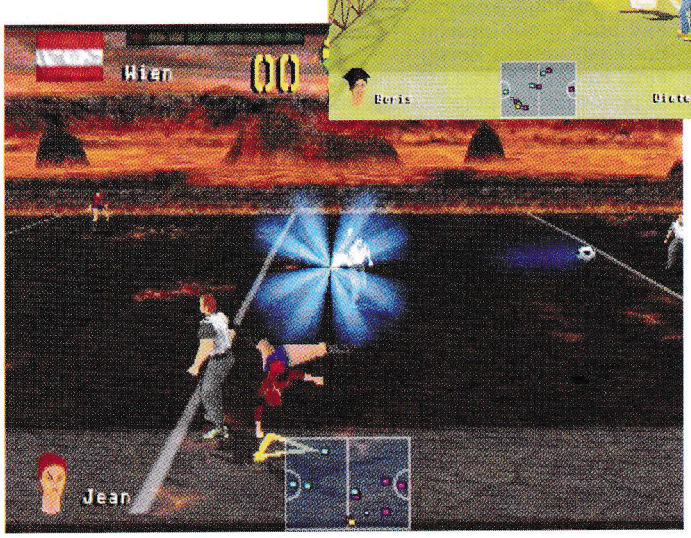
Mapetovci su zakoračili u svet igara i odmah uskočili u Jet-Set Jump&Run-a. Koristeći se neprevaziđenim mapetovskim humorom ova igra će vas povući u avanturu sa odličnom grafikom i par osvežavajućih caka za ovakve igre. Koristeći se **Spyro**vim enginom igra uspeva da uvuče igrača u svoj svet prepun raznoraznih neprijatelja koje nismo imali prilike da vidimo u Muppet show-u. Nivoi su malo mračniji od onih u **Spyro**-u, ali će vas ova igra svakako zainteresovati bez obzira na to da li ste fan mapetovaca ili ste samo zaljubljenik u Jump&Run avanture koje su očigledno dobile još jednog kvalitetnog člana.

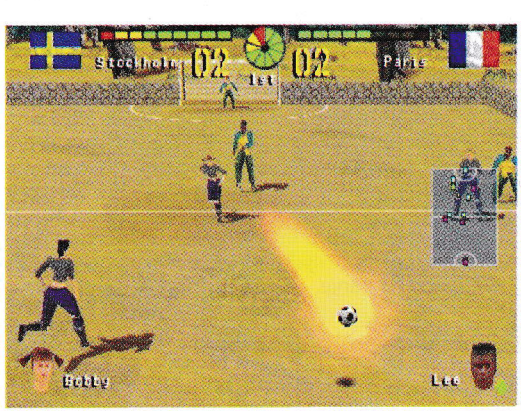
igromer
Odlična igra po još boljoj seriji i sa verovatno najboljim junacima.
1 CD
83 %

Chris Kamara's Street Soccer

Ono što neki ljudi izgleda ne shvataju, a među njima je na žalost i Kris Kamara, je da je fudbal suviše ozbiljna stvar da bi se sa njim šegačilo. Postoje dva odnosa prema fudbalu. Neki kažu da je fudbal dosadna igra za glupake, što je zapravo drugi način da se kaže: „Suviše sam prokleto nesposoban da bih igrao fudbal", a neki jednostavno priznaju da im je fudbal religija i najvažnija sporedna stvar na svetu. E sad, tu se našao Kris koji pokušava sve to da gleda iz nekog trećeg ugla predstavljajući nam fudbal šaljivom i simpatičnom igrom u kojoj nije važno ko će da pobedi. Naravno tu se u startu silno prevario, a kad je uz sve to shvatio da igra sa njegovim imenom ima engine sa najgorom grafikom za fudbal na PS-u i očajan soundtrack, bilo mu je jasno da je osuđen na propast, a vi jednostavno nemate ni najmanje potrebe da se mešate u celu tu stvar.

igromer
Taman kad smo pomislili da je Premier League Stars loš...
1 CD
22 %





Driver 2

●●●●●● Bojan Nešić

Da li te povremeno hvata onaj odvratni osećaj mrzovolje i dosade? Trenutak kada shvatiš da si svaku dobru igru završio po ko zna koji put, i više ti je muka da pališ mašinu jer nemaš šta pametno da staviš u nju. Momenat beznađa u kome ni nervozno popunjavanje želuca proizvodima iz obližnje pekare/poslastičarnice/picerije ne uspeva da razbije učmalost u tebi. I onda, kad tvoj duh počne neznanim sferama da luta... ŠOK, BATO!!! Prvi, razorni, poput pesnaje u čelo, da-se-smrzneš napeti Alien Resurection**, a potom, ako zli okovi letargije ponovo počnu da stežu, stiže otrežnjenje (hmm, neka bude poput kolena u prepone) u vidu đavolski kvalitetnog Driver-a 2. I sve ti onda bude potaman. I mrske face, i ozonska rupa, i kisele kiše, i sve manja i manja Amazonska šuma a sve veći i veći obim tvog stomaka i uz pomisao: eeej, pa na ovoj planeti i nije tako loše, trčiš ponovo, ovaj put veselo, do obližnjeg PPP prehrambenog kombinata, vraćaš se, zaključavaš vrata, isključuješ telefon, spuštaš roletne (usput se veštački osmehneš matoroj komšinici) i... ufff... počinješ.**

Dakle... ahm, **Driver** - *volume II*. Solomon Kejn, glavni krimos grada Čikaga (i Las Vegasa), u gadnom je sosu. Njegov dugogodišnji knjigovođa, Pink Leni, koji o broju Kejnovih ilegalnih egzibicija zna verovatno više nego sam Kejn, zbris'o je. To sad ne bi bio veliki problem, da sa sobom nije poneo brojne dokaze o bivšem gazdi koje namerava da prezentira, ne policiji naravno, pa tu nema love, već jednom drugom zlom gospodinu, i to Brazilcu, pod imenom Alvaro Vaskez. I koja faca tu uleće da spasi dan? Niko drugi do Taner, dobri batica iz prvog dela, koji baš zato što je dobar, u svoje slobodno vreme, igra se vozača - heroja. Od ostalih likova, tu su Tobijas Džons, Tanerov tamnoputi kompanjon i Džeriko, Kejnova desna ruka, čovek za prljave poslove (ne odvaja se od para sačmarica). Jedini način na koji Taner može tu nešto da učini je infiltracija u Kejnove redove i zatim, hvatanje Pink Lenija. I tako započinje, bez preterivanja, najluđa arkadna vožnja za Sony mašinu. Inače, gore opisana priča, predstavljena je u vidu izuzetno kvalitetnih FMV animacija koje se javljaju na svakih par nivoa, s tim da na početku svake misije postoji in - game animacijica (grafički su na nivou same igre). Nekome može predstavljati problem što se one ne mogu prekinuti, tako da ako zaglaviš na nekom nivou, koliko god puta ga započneš, toliko puta ćeš biti prinuđen da gledaš njegovu uvodnu scenu (na svu sreću, nisu mnogo duge). Svoje vozačke sposobnosti (ili nesposobnosti) isprobavaćeš po ulicama četiri grada: Čikago, Las Vegas, Havana i Rio. Svaki grad ima oko tridesetak kilometara puteva i oko 150 000 zgrada i objekata, što je mnogo, mnogo više nego u prethodnom delu (i broj poligona je veći za oko 20%). Glavni, prepoznatljivi delovi svakog grada su verno preneti u igru što je za svaku pohvalu, jer zaista stvara osećaj vožnje kroz pravi grad, a ne običnog vozikanja pored niza kuća. Naravno,

tu su i brojne prečice uz pomoć kojih ćeš lakše prelaziti neke nivoe. Za razliku od prvog dela, u kome su sve krivine bile pod 90%, ovde postoje normalne krivine koje će, po rečima samih kreatora (Reflections), igri dati filing **Gran Turismo**-a. I da, najjača novina - možeš izaći iz kola! Jednostavno prikočiš, izađeš, ošacuješ levo, desno i uđeš u makinu koja ti se svidi (naravno, izbaciš vlasnika iste), Istina, Taner se ne kreće kao Lara, a još manje liči na nju, ali svejedno je in-

teresantno izaći i prošetati gradom (na kraju krajeva, to ćeš i morati da radiš ne bi li prešao neke nivoe). E sad, ne moraš ući u obična kola. Zaustavi školski autobus, kombi, kamionet, ambulantna kola. Zapravo, možeš voziti sve što se kreće na četiri točka i možeš, ako već nisi to radio, praviti blokade po ulicama svojim autobusom. Sudari predstavljaju prave male akrobacije i podsećaju na one iz **V - Rally**-ja. Naročito možeš uživati ako pred sudar prebaciš sa R2 ili L2 kameru na bočni položaj i tako sebi stvoriš filmski ugođaj pri razbijanju na primer kombija, svojim kolima. Ako baš želiš da ispitaš lokacije, postoji mod u kome se jednostavno samo voziš gradom, bez ikakvih zadataka. Tu je i multiplayer, sa više opcija, kao što su *Quick Chase* i *Survival* (još jedna prednost u odnosu na prošli deo). Zadaci koje ćeš obavljati su u 2 pa 1 fazonu, tj. dva relativno laka, pa onda jedan megaultrahevi težak, na kojem ćeš se možda i satima zadržati. Igru počinješ u Čikagu, gde se manje-više svi nivoi sastoje od praćenja i stizanja na određenu lokaciju u zadatom vremenu. Onda sledi Havana, za mene paklena Havana i nivo na kome moraš da zaustaviš kombi u kome je ludi bombaš. A što je još gore, to je tek negde osmi, deveti nivo od oko četrdeset. Znači, ko želi da završi **Driver**-a „dvojku", moraće dobro da se pomuči. U prilog tome ide i činjenica da se kolima ne upravlja baš lako, naročito u krivinama. Znači nema zaletanja, pred krivinu gas se skoro uvek pušta, a često ćeš morati i da dobrano prikočiš da se ne bi prikucao u obližnju zgradu. Maksimalno izbegavaj češanja sa drugim vozilima, to oduzima dragocene sekunde. A da, da ukažem i na stalno menjanje nivoa; kad ponovo počinješ zadatak u kome, recimo, pratiš nekog, taj neko će se sad kretati totalno drugačijom putanjom (npr. na prvom nivou Havane postoji čak desetak različitih ruta koje će koristiti kombi koji juriš). Muzika je izvrsna, menja se u svakom gradu i što je najbitnije - ne smara i može se danima slušati (upravo ćeš toliko vremena provoditi uz **Driver**-a **2**). Da pohvalim i fantastičnu rokbluz numeru iz uvodne animacije. Zvučni efekti su više nego OK, mašine sasvim pristojno predu, a glasovi bukvalno svih likova su neverovatno dobri. Za grafiku sam već rekao da je poboljšana, ali se tu javlja mali problem: desi se da malo ukoči s vremena na vreme. Iako to zaista ne smeta, ipak može da stvori osećaj tipa: ej bre, pa ovo je Sony, kakvo crno seckanje? Ali, s obzirom da su svi ostali elementi igre ne za deset već za jedanaest, ova falinka se da lako progutati. Atmosfera je... atmosfera je... ajde ovako: ako nemaš vozačku, a uzmeš da igraš ovu igru, definitivno, ali definitivno ćeš poželeti da poseduješ to malo parče papira rozikaste boje s tvojim imenom na njemu.

Na kraju ću još malo da nahvalim **Driver**-a **2** i to tako što ću reći da je to jedna od ne baš tako čestih igara koja je po svim pitanjima svog prethodnika ostavila daleko iza sebe.

igromer

Jedna od najboljih igara za Sony koja je ikada izašla. Jedino su neke misije teškeee

Probajte i: Driver 1, V-Rally

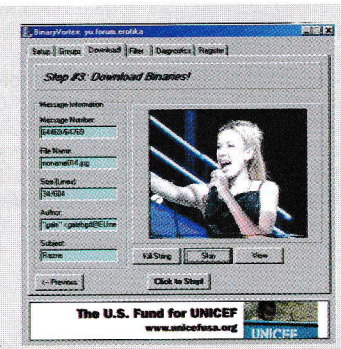
DualShock +
Analogna kontrola +

1 CD

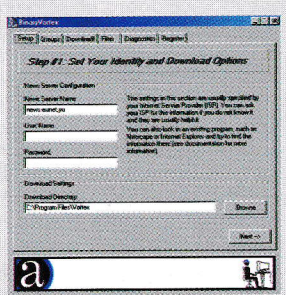
95 %

Binary Vortex

http:// www.binaryvortex.com



Većina nas koji imamo računare pre ili kasnije poveže se na internet. Internet kao nepresušan izvor informacija, sve nas privlači poslovno, ili čisto zabave radi. Svi mi znamo da osim klasičnih web stranica i foruma, ljudi dosta učestvuju na raznim diskusijama koje se odvijaju po news grupama. Pojedine grupe dozvoljavaju, osim slanja običnih (plain text), i HTML poruka, i slanje binarnih fajlova. Za primer uzmimo grupu alt.binaries.cracks gde jedan učesnik traži crack za određeni program. Ukoliko neko od ostalih učesnika ima dotični fajl, on je u mogućnosti da pošalje taj fajl na news grupu gde će sada svi ostali korisnici moći da download-uju taj fajl ukoliko im je potreban. To naravno nije problem jer dva najpopularnija email client-a, Netscape Messanger i Outlook Express, imaju u sebi integrisane news leader-e koji ceo ovaj posao obavljaju bez problema. Ukoliko ne koristite ni jedan od ova dva programa, na internetu se mogu naći na stotine raznih „samostalnih" news leader-a.



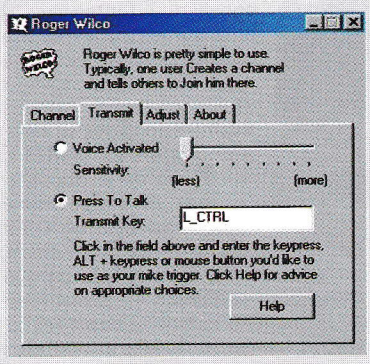
Dakle: „Šta je pisac hteo da kaže?" Pravo da vam kažem, i on je tek sad utvrdio da je malo skrenuo sa teme, no dobro, malo upućivanja u rad news grupa nije na odmet. Dakle, gde se u svemu ovome nalazi **Binary Vortex**, program koji bi trebalo opisati? **Binary Vortex** spada u grupu programa koji rade sa news grupama i možete ih naći pod raznim imenima: picture agents, picture sucker itd. Samo ime govori da ovaj program ima nekakve veze sa binarnim fajlovima, a iz grupe u koju spada da ima veze sa slikama. U čemu je stvar? Kao što postoje razne grupe na kojima se sve i svašta razmenjuje, tako postoje i grupe na kojima se razmenjuju slike. Slika naravno ima raznih, ali nećemo ulaziti sad u to kakve slike ko skida, i koje su news grupe sa tematikom slika najposećenije.

Binary Vortex je u potpunosti optimizovan za skidanje slika sa news grupa. Naravno slike možete skidati i pomoću **Outlook Express**-a, ali on tu ima određenih problema. Tipičan primer je nemogućnost otvaranja slika u realnom vremenu, već tek pošto su one u potpunosti skinute. **Binary Vortex** vam omogućava da gledate ceo proces skidanja slika. Naime, on vam prikazuje thumbnail slike u trenutku skidanja. Ukoliko skinete recimo četvrtinu slike, i uvidite da je već imate, ili vam se jednostavno ne sviđa, jednim klikom na dugme vi tu sliku jednostavno preskačete. Ukoliko vam se, pak, ne sviđa cela serija slika, jednostavno ćete naziv serije, ili naziv pošiljaoca ubaciti u filter i nikada više neće biti pokušavan download te serije, ili poruke od strane datog korisnika. Što se tiče konfigurisanja programa tu zaista ne treba mnogo mudrosti. Sve što treba da uradite je da upišete ime news server-a sa koga pristupate news grupama, sačekate da se download-uju imena grupa, odaberete koje želite, i to je to. Još jedna korisna opcija je biranje donje i gornje granice veličine poruka.

Svakako koristan program za sve one koji se bave skidanjem slika sa određenih news grupa. Koristeći **Binary Vortex** izbegavate sve reklame, ili nebitne rasprave, i samo radite ono zbog čega se došli - skidate slike. Ušteda na vremenu je velika, a mi smo još daleko od besplatnog Interneta.

Roger Wilco

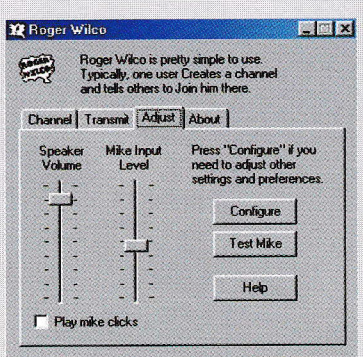
http:// www.rogerwilco.com



Da li ste primetili kako je multiplayer igre gotovo uvek lepše igrati u igraonici, odnosno bilo kojoj sobi sa više računara, nego na Internetu preko modema? Čak i ako volite da igrate samo „jedan na jedan", opet je veća zabava u igraonici. Razloga za to je više. Naravno, razlog broj jedan je „lag", odnosno izvestan „delay" u igri koji se u igranju preko modema, ili na Internetu po pravilu javlja. Drugi razlog, ali i ne manje bitan je naravno taj što je svakako zabavnije kada su vam protivnici tu, na samo metar-dva od vas. Svaki dobar, ili loš potez propraćen je komentarom, a posle svake pobede možete se ljutom neprijatelju slatko nasmejati u lice.

Poslednjih mesec-dva sa jednim prijateljem nekoliko puta nedeljno igram uveče preko modema „Worms Armageddon". Do sada sam igrao razne igre - **Quake 2**, **3**, **FIFA** serijal itd. Međutim, u toku tih igara, i nisam imao toliku potrebu komunikacije sa protivnikom, jednostavno od silne akcije nije mi padalo na pamet. Međutim, jednog dana igrao sam **Counter Strike**, a zatim i **WA**. Potrebu za nekim boljim vidom komunikacije uvideo sam i u **CS**-u, a pogotovu u **WA**, gde ima vremena za zafrkanciju koliko hoćete. Toliko je zanimljivih, i smešnih poteza u toku igre da jednostavno chat koji možete koristiti u igri nije dovoljan. Mogao sam ja da iskucam na hiljade i hiljade smajlija prilikom pobede, ili smešnog poteza protivnika, ali to jednostavno nije bilo to. Usled gore navedenih događaja i problema, rešio sam da potražim neki dobar softver koji će mi omogućiti kakvu takvu komunikaciju u toku igre. Posle jedno sat vremena provedenih na Internetu... eureka! Pronašao sam.

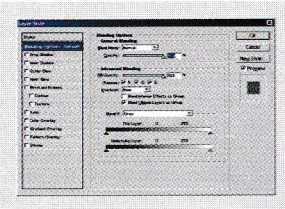
Da bi vam ovaj program radio, biće vam potrebna zvučna kartica, mikrofon, i kakva-takva centrala. Doduše, sama činjenica da vi već recimo igrate određene igre preko modema govori u prilog tome da će vam ovaj program sigurno raditi. Program je izuzetno mali, negde oko 350 Kb, a zabava koju mi je priuštio neizmerna je. Prva stvar posle instalacije programa biće naravno podešavanja kroz koje vas vodi „setup wizard". **Roger Wilco** podržava dva načina snimanja vašeg glasa: wav i direct sound recording. Wav je kompatibilan sa apsolutno svim kartama na tržištu, međutim ako vaša karta podržava direct sound, što je vrlo verovatno, probajte njega jer pruža bolje performanse. Sledeća stavka u podešavanju je izbor playback i recording uređaja. Oni po default-u stoje na primary playback/recording device, i najbolje je da tako i ostanu. Kada završite sa podešavanjem jačine input-a mikrofona, na redu je izbor između načina na koji će se prenositi vaš glas. Imate mogućnost između half duplex i full duplex moda. Izbor je vaš, ali ukoliko koristite half duplex moći ćete samo da primate poruke, što i nije toliko zabavno, zar ne? **Roger Wilco** može biti aktiviran uz pomoć glasa, ili uz pomoć nekog tastera (po principu radio stanice, dok pričaš držiš dugme). Ova prva opcija nije toliko dobra iz dva razloga. Prvi je zbog potencijalne buke u sobi koja može da aktivira mikrofon bez razloga, a drugi je taj što se prva polovina reči koja ga aktivira uvek nekako izgubi. Još vam je ostalo da podesite brzinu vaše konekcije, koliko će procesorskog vremena uzimati **Roger Wilco**, i audio kvalitet koji želite. Sve ovo naravno, ne traje duže od minut-dva i posle toga zabava može da počne.



Program bez koga je za mene igranje preko modema izgubilo svu draž, šta da vam kažem. Verovatno je neko od vas već odavno provalio ovaj program, ali eto ja nisam i prosto sam to morao da podelim sa vama. Mojoj zabavi kraja nema, a moj pobednički smeh kanališe se učmalim telefonskim linijama našeg lepog grada. Ha, ha ha, haaaaaaaaaaaaa....

PhotoShop 6.0

http:// www.adobe.com



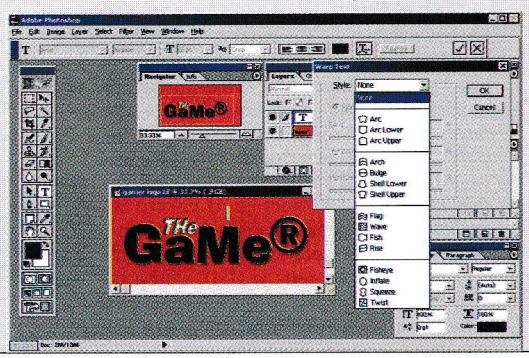
Nove verzije **PhotoShop**-a su svaki put sve problematičnije i problematičnije po pitanju sopstvene opravdanosti. Zašto bi neko prelazio sa „petice" na „šesticu" kada je jedina vidljiva novost novi sistem rada sa fontovima? Uostalom, nove verzije najčešće rade sporije, glomaznije su, zauzimaju više prostora i, uopšte, nepotrebne su. Zar ne?

Svi vi koji se bavite računarima znate da je jedna od najlepših osobina dotičnog bavljena: ostajanje u toku zbivanja, koja su vrlo zanimljiva, uzbudljiva, dinamična i zabavna. Takođe su i frustrirajuća, živcekidajuća i nervirajuća, no to je tamna strana medalje. Ukoliko želite da ostanete u toku zbivanja, treba da instalirate i upotrebljavate nove verzije programa. Upravo iz tog razloga sam i ja instalirao novu verziju **PhotoShop**-a iako recimo nisam instalirao 5.5 verziju (koja je šturo shvaćeno imala jedinu prednost: AutoContrast :)).

„Šestica" donosi sve što i 5.5 verzija i još malo više, čisto da bi se opravdalo onih 0.5. Tu je pre svega *ImageReady 3.0* - zgodna aplikacija koja vam pomaže da napravite slike optimizovane za Web. Unapređeni su svi segmenti a naročito rad sa fontovima koji su konačno poprimili vektorski karakter. Sada sa tekstom možete da radite skoro kao u Corel-u, uz napomenu da su vam dostupni i efekti samog **PhotoShop**-a. Prerađeni su i dorađeni efekti koje možete da koristite na layer-ima. Ubačen je novi *Content Toolbar* koji vam pruža uvid u opcije u zavisnosti od toga koju alatku koristite ili objekat obrađujete. Ovo je vrlo koristan dodatak osim za brush-eve. Sada je mnogo komplikovanije izabrati željeni brush ili ga menjati, a da ne napominjem da je izbačena opcija *Next Brush* iz desnog klika.

Sam **PhotoShop** je iz osnova orijentisan mnogo više na Web nego li na samu pripremu za štampu. Tu je mnogo bolja podrška za *Adobe*-ov PDF format koji sada možete bez većih problema da uvezete u **PhotoShop** i dalje obrađujete. Bolja podrška za automatizovane poslove kao i dorađen sistem kolornih profila, koje možete da koristite i za obradu slika. Vredna pomena je i alatkica *Custom Shape Tool* za kreiranje „vektorskih" objekata (rasterizovani objekti sa path-om) proizvoljne veličine i oblika.

Ono što brine sve one koji koriste **PhotoShop** za pripremu za štampu, jeste činjenica da je promenjen format zapisa Path-ova u slikama, tako da je korišćenje istih u Quark-u jako problematično, ili ako vam se više sviđa nemoguće (barem dok se ne otkrije rešenje tog problema).



Još jedan problem koji se javio je deinstalacija **PhotoShop**-a 6. Kao i većina „iskusnih" korisnika vi ćete doinstalirati **PhotoShop** a zatim ako vam se ne svidi i deinstalirati. Pri tome postoji veoma velika mogućnost da oštetite instalaciju prethodnog **PhotoShop**-a.

Na kraju mogu da vam kažem da ćete instalacijom **PhotoShop**-a **6** izgubiti 50 MB više nego li instalacijom **PhotoShop**-a 5, malo više vremena pri učitavanju ali i dobiti kompletan alat za obradu slika i dizajn.

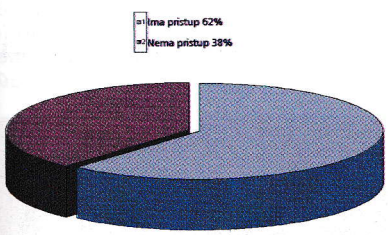
Rezultati ankete

Iako priložene slike govore same za sebe mali komentar nije na odmet. Pre svega treba reći da smo prijatno iznenađeni procentom naših čitalaca koji imaju pristup internetu naročito kada se uzme u obzir da su tu uračunati i Sony-jevci kod kojih je situacija mnogo gora nego kod PC-jevaca. Izgleda da svet u naše domove više ne ulazi na tako mala vrata.

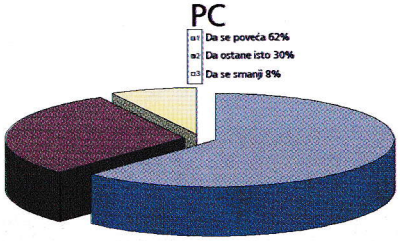
Mnoge dileme vezane za zastupljenost raznih platformi u Gamer-u su sada rešene. Malo PC-a, pa još PC-a i na kraju PC. Očigledno je da PC očekivano ima najveću podršku čitalaca. Koplja se lome kod Sony-ja gde je gotovo podjednak broj zastupnika svih varijanti. Sony polako odumire, Sony2 ne stiže ali verni obožavaoci su još uvek u značajnom broju prisutni. Dreamcast je najmanje uzburkao vodu. Primetna je zainteresovanost pre svega zbog kvalitetnih igara ali je očigledno da ta konzola još uvek nije rasprostranjena u dovoljnoj meri. Ipak, čini se da je pred njom svetla budućnost.

Da li smo mi napravili časopis po ukusu čitalaca ili su se čitaoci određenog profila okupili oko Gamer-a ostaje pitanje ali je činjenica da rezultati ankete uglavnom odgovaraju raspodeli prostora u Gamer-u.

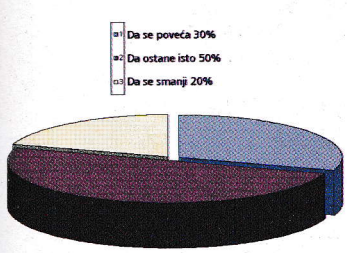
Internet



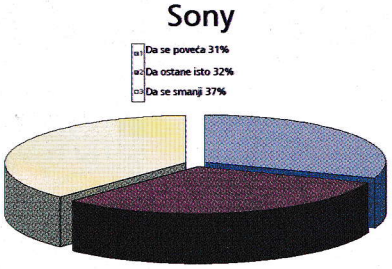
PC



Dreamcast



Sony



IGROMER

Posle dugih i iscrpljujućih redakcijskih pregovora, ubeđivanja, internih sukoba i žučnih rasprava, a pre svega vaših sugestija i predloga, došli smo do novog rešenja igromeraaaaa!!!!

Kao što se da primetiti uvedena je opšta ocena i izbačene kategorije. Uveden je opširniji komentar, igre sličnog žanra ili karaktera i malo detaljniji minimum. Optimum ćemo određivati na mesečnom nivou. Dotični ćete naći na stranicama posvećenim hardware-u. To će biti konfiguracija koja je u skladu sa trendovima, ali i željom da se sa što manje finansijskih sredstava dobije optimalna mašina koja može da pokrene bilo koju igru sa pristojnim performansama.

Čisto da bi vam bilo lakše snalaženje sa novim igromerom dajemo vam i uopštena značenja opšte ocene:))

0-20	ah ... očaj je blaga reč. Nepodobno po nervni sistem (CNS). Samo za čistokrvne i nepopravljive mazohiste.
21-40	Samo za frikove i totalne fanatike. Ima tu nečega ali ...
41-60	Viđali smo i bolje ali ipak prosek. Jednom rečju čabar.
61-70	Nije loše, nije loše .... može i bolje. Da su samo...
71-80	Jako dobro, mnogo nam se sviđa, dobro je ... ali nije od Gavrilovića??
81-90	UUU ovo je jaaakoooo dooobrooo! Ima i ovo ... ima i ...ono pa onda ... a zatim ... i ...i ... i ...
91-100	Šta reći do: savršenstvo. Igre iz ove kategorije predstavljaju obavezno štivo. Uostalom pustite me da se igram!!

Miloš Stamenković

Dijagonale od pola metra

Kao i sav ostali kompjuterski hardver, i monitori napreduju. Kao normalna posledica, sledi pad cena monitora, koji su u većini slučajeva i najskuplji deo konfiguracije. Kompletan dijapazon veličina se pomerio za korak ka većim dijagonalama, tako da su četrnestice otišle u penziju a njihovo mesto su kod low-cost konfiguracija zauzele petnestice. To pomeranje važi i kod većih monitora, a kako je cena sve povoljija tako i obični korisnici gledaju ka većim monitorima. Sedamnaestoinčni su već postali deo malo boljih konfiguracija, dok devetnestice polako postaju pristupačnije i to ne samo profesionalcima. Zbog te tendenicije, svi proizvođači u svojim programima imaju jeftine 17 i 19 inčne modele koji privlače obične korisnike željne veće dijagonale. Za one koji razmišlaju o devetnesticama, sada predstavljamo dva monitora iz Micubishi-jevog ogranka NEC-a, kao i jedan model konkurentskog Hansol-a .

Prvi model sa oznakom NEC Multisync V921 predstvalja ekonosmku klasu devetnaestoinčnih monitora. Poseduje CRT katodnu cev koja može da prikaže maksimalnu rezoluciju od 1920x1440 piksela. Frekvencije osvežavanja su u rasponu od 55Hz do 160Hz, pri rezoluciji od 1600x1200 piksela ovaj monitor može da izvuče 75Hz, dok u preporučenoj rezoluciji od 1280x1024 postiže 85Hz. Veličina tačke je pristojinih 0,26mm, što obezbeđuje dosta oštru sliku u većini rezolucija. Geometrija dosta varira u zavisnoti rezolucije i frekvencije osvežavanja. Slika se uglavnom krivi po uglovima, pa ju je u nekim rezolucijma jako teško doterati na prihavtljiv nivo. Moire sa uglavnom javlja u niskim rezolucijama i refersh rate-ovima, a kada se monitor korsiti u opsegu propručenih vrednosti, moire se teško primećuje a može se po potrebi i dodatno korigovati. Jedna od mana je su "duhovi" koji se pojavljuju u svim modovima i nemoguće ih je ukloniti. Kontrast, osvetljenje i toplina boja su korektni, a dodatnim podešavanjem (u zavisnoti od grafičke karte) se mogu dobiti sasvim zadovoljavajući rezultati. Dizajn maske monitora je pristojan, a na njoj se nalaze tri tastera koji služe za navigacju OSD menijem. Iako ih ima samo tri, oni obezbeđuju dosta laku kontrolu nad opcijama za podešavanje slike. Mana dotičnih tastera je što su veoma tvrdi pa ih je potrebno jako pritisnuti, što otežava i usporava kretanje po menijima. Sve osnovne opcije za podešavanje boja i geometrije slike su tu, a jedino zameramo nedostatak opcije za izvlačenje slike po uglovima, kojo bi se slika mogla još bolje doterati.

NEC FP950 nalazi u najvišoj klasi monitora dijagonale od 19 inča, i namenjen je korisnicima koji traže nešto više od svog skupo plaćenog monitora. Ovaj model predstavlja generaciju savršeno ravnih (Perfect Flat) ekrana, što se ostvaruje refoksurianjem originalne slike kroz krivog na savršeno ravno staklo. Zbog toga se javlja efekat pri kojem vas čini da je slika malo udubljena, ali on nestaje posle malog perioda navikavanja (kad se naviknete na ovakve monitore, standradni će vam izgleati strašno ispupčeni). Aperture-gril tehnologija nudi jako dobru i svetlu sliku, a loša strane tog načina stavljanja fosfora je nešto manja oštrina kao i dve tanke linije koje se stalno vide na ekranu. Te linije su ustvari, ono što drži Aperture-grill na mestu, a najbolje se vide na svetlijim pozadinama i znaju pristojno da smetaju. To nije mana ovog monitora, već kompletne tehnologije koja se koristi za pravljene ovih monitora. Ali kako je moć navike strašna stvar, te linije posle par danja navikavanja nećete ni primećivati. Veličina zrna je u rasponu od 0.025mm u sredini do 0.027mm u uglovima, što automatski znači da slika u uglovima gubi na oštrini. Ipak, ukupna oštrina slike je, generalno gledano, jako dobra uz veoma dobru konvergenciju. Jeste da se teško primeti, ali su ipak tu. Geometrija slike je pristojna, a uz malo podešavanja mogu se dobiti zadovoljavajući rezultati. Ipak je na ovako velikim monitorima teško dobiti baš savršenu geometriju slike. Maksimalna rezolucija koju ovaj monitor može da prikaže je 1920x1440 pri osvežavanju od 72Hz, dok je preporučena rezolucija 1280x1024 uz 85Hz. Privlačno dizajniranoj masci dominira natpis MultSync koji svetli kada je monitor upaljen, kao i sedam testera koji služe za kontrolu OSD menija. On je dobro organizovan i pregledan, a navigacija kroz njega je dosta brza i laka. Sve porebne opcije za podešavanje slike su tu, naročito one za podešavanje geometrije koje su i najpotrebnije. U paketu se dobija CD sa NEC-ovim softverom za podešavanje parametara slike. Njegovim korišćenjem se zamenjuje OSD, i time se se dobija mnogo lakša kontrola nad parametrima rada monitora, tako da je njegovo korišćenje preporučljivo. Za njegovu upotrebu potrebo je povezati monitor sa računarom preko USB porta priloženim kablom. NEC FP950 ne poseduje USB hab, što je sigurno mana jer bi monitor ovog cenovnog razreda to sigurno trebao da poseduje. Pored USB porta, na zadjoj strani monitroa se nalazi serija BNC konektora preko kojih se povezuje sa grafičkom kartom, naravno, uz odgovarajući kabl, što je mogućnost koju će profesionalci naročito pozdraviti.

Monitor koji pored NEC FP950 konkuriše za mesto na stolovima zahtenih korsnika je Hansolov model 920D. U pitanju je monitor sa ravnim ekranom (DynaFlat) koji koristi standardnu CRT katodnu cevi, dok se pomenuti ravan ekran dobija postupkom kao kod NEC FP950 modela. Zbog tog procesa, i kod Hansol 920D se javlja efektna ispupčenost, pa i kod njega važi period navikavanja. Kako se u ovom modelu nalazi standardna katodna cev, slika nema nikakve neželjene primese. Veličina tačke iznosi 0.025mm, tako da je oštrina slike dobra, uz mali gubitak u uglovima. Geometrija je dosta dobra, ali se primećuju male nepravilnosti, kao i mala razvučenost po uglovima. Stanje geometrije može solidno popraviti korišćenjem mnogobrojnih opcija za podešavanje koje ovaj monitor nudi. Posebno je korisna opcija "zoom" kojom pri menjanju rezolucije možete maksimalno iskoristiti kompletnu vidljiviu površinu ekrana (366x275mm), a da pri tome sačuvate već jednom podešenu geometriju slike. Maksimalna rezolucija koju može da prikaže 920D je 1600x1200 tačaka pri osvežavanjau od 75Hz, dok je preporučena rezolucija 1280x1024 pri 85Hz. Osvetljenost i toplina boja su sasvim korektne, a i ti parametri se mogu dodatno prilagođavati vešem ukusu, kao i grafičkom adapteru koji posedujete. Maska monitora izgleda normalo i neupadiljivo, a njoj se sa prednje strane, umesto točkića kod Hansol 900P modela, nalaze četiri tastera za kontrolu nad OSD menijem. Navigacija kroz OSD sa ta četiri testera je malo konfuzna, ali kad sve jednom namestite, nema potrebe da se sa tim majete ponovo. Hansol 920D ne nudi nikakve dodatne mogućnosti tipa USB konektora i dodatnih priključaka kao NEC FP950, ali većini, pa i onih zahtevnih korsnika ćete mnogo žaliti za tim nedostacima.

Sva tri testirana modela imaju vidljivu površinu od 18 inča, i zadovoljavaju veoma stroge TCO99 standarde. Korsicni koji nemaju neke posebne zahteve po pitanju monitora, a ipak žele veliku dijagonalu bi trebalo da ozbiljno razmisle o NEC V921 modelu. Njegova cena je veoma povoljna, tako da ćete za sumu novca koja je nešto veća od one koliko koštaju najkvalitetniji 17 inčni modeli, dobiti dobar i veliki monitor u čijem korišćenju ćete sigurno uživati. Oni zahtevniji korisnici treba da odluče da li im trebaju dodatni BNC konektori i USB veza sa računarom i da li žele za to da plate. Ako su im pomentu stvari neophodne (a ne smetaju dve paralele crte koje se stalno vide) tu je NEC FP950 monitor, a ako žele da uštede popriličnu kamaru nočavanica (u zavisnoti od apoena) i da dobiju dobar monitor sa kvalitetnom slikom i ravnim ekranom, tu je Hansol 920D. A možda će čak i oni manje zahtevni korisnici poželeti da pucaju malo više, tj. dodaju koju marku, i prušte sebi bolji monitor.

Hansol 920D smo dobili ljubaznošću firme Pakom 018/52-11-16
NEC V921 i FP950 smo dobili ljubaznošću firme List Computers 011/306-55-60

samo kompjuteri

(bez mobilnih telefona, telefonskih centrala, klima uređaja, satelitskih antena i viagre)

Naravno da i kod nas svaku računarsku komponentu možete izabrati sami. Međutim, za razliku od mnogih i bez obzira na cenu, mi nudimo komponente uglednih proizvođača, komponente proverenog i garantovanog kvaliteta. Pre isporuke, izabrana konfiguracija će biti testirana i optimalno podešena. Vodeći računa o Vašim potrebama i brzini njihovog ostvarenja predlažemo nekoliko sistema:

Paco c433 64-7.5-CD-SB-FM-15" **1159.-**

CPU Celeron 433 MHz • Intel 810 ploča sa zvučnom i grafičkom • **64Mb** • HDD **7.5Gb** • midi ATX, FDD, miš i tastatura • CD **Teac** 40x • Motorola 56K **modem** • zvučnici 120W • monitor **15" Hansol**

David c533 64-7.5-CD-SB-FM-15" **1325.-**

CPU Celeron 533 MHz • ploča VIA693 sa zvučnom • 64Mb • HDD 7.5Gb • grafička 8Mb • FDD, miš i tastatura • CD Teac 40x • Motorola 56K • zvučnici 120W • 15" Hansol 510A

Luke c566 64-7.5-CD-SB-FM-15" **1365.-**

CPU Celeron2 566 MHz • Intel BX ploča • 64Mb • HDD 7.5Gb • ATI 8Mb • midi ATX, flopi, miš i tastatura • CD Teac 40x • PCI zvučna i zvučnici 120W • modem Motorola 56K • 15" Hansol

Luke a650 64-7.5-CD-SB-FM-15" **1449.-**

CPU AMD Duron 650 MHz • VIA KT133 ploča sa zvučnom • 64Mb • HDD 7.5Gb • SVGA Diamond 16Mb • midi ATX, flopi, miš i tastatura • CD 40x Teac • PCI zvučna i zvučnici 120W • modem Motorola 56K • 15" Hansol 501P

Nomak i733 128-20.5-CD-SB-FM-17" **2299.-**

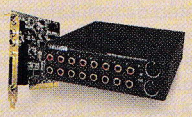
CPU Pentium III 733 MHz • ploča Abit BX133 RAID • 128Mb • HDD Maxtor Diamond Max 20.4Gb, 7200, UDMA100 • grafička TNT2 32Mb • midi ATX, miš, tastatura • CD 40x Teac • zvučna i zvučnici 480W • modem 56K • 17" NEC MultiSync FE700

Ako mislite da nijedna od konfiguracija neće zadovoljiti Vaše potrebe, nazovite nas i konsultujte se sa našim visokoobučenim prodavcima. Odmah se informišite o ceni računara koji ste sami izabrali, ali ne zaboravite da tako formirana cena u sebi uključuje značajan popust u odnosu na pojedinačnu kupovinu komponenata. Budite pobednik, iskoračite u prostor gde će Vas poštovati i gde nikako ne možete izgubiti.

miroVIDEO PINNACLE SYSTEMS
TERRATEC®
ELSA

grafičke karte

S3 Savage4 Xtreme, 16Mb	99
Generic **Vanta** 16 / 32Mb	115/139
Diamond Viper V730, TNT2 16Mb	**135**
Generic RivaTNT2 Pro, 32Mb	185
ELSA **GLoria Synergy** II, 16Mb	**185**
ATI Xpret 2000 TV-out, 32Mb	199
Generic GeForce 2 MX, 32Mb	259
ELSA GLadiac Geforce 2 MX, 32Mb	**319**
ELSA GLadiac Geforce 2 GTS, 32Mb	650
ELSA GLadiac GTS **Ultra**, 64Mb+3D	1340
Matrox G400 Dual Head, 32Mb	ask
3dfx Voodoo 3 2000, 16Mb AGP	175
ELSA Revelator 3D / iArt naočare	110/145
ELSA GLoria II 64, **Quadro**, 64Mb	ask
ELSA GLoria III 64, Quadro 2, 64Mb	ask



zvučne karte

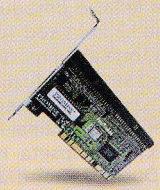
SB32 PCI / **Creative** PCI128	27/**49**
Diamond Monster MX300	95
TerraTec DMX Xfire 1024	119
Creative **Live!** 1024 Player, PCI	**119**
Creative Live! Platinum, PCI (optical)	370
TerraTec EWS 64 XL Full	830
TerraTec EWS **88 D / 88 MT**, HD	560/960
Zvučnici 120W / **Leadman 480W**	19/**69**
Zvučnici Midiland 480W (preporuka)	125
Zvučnici Labtec Spin 50 / Spin 70	49/95
Zvučnici **Labtec** 2xsat / 4xsat	125/185
Slušalice sa mic. / mic na stalku	15/9

modemi / isdn

Modem Motorola/Lucent 56K PCI	39/**49**
Rockwell 56K HSF / HCF PCI	45/59
Eksterni Generic 56K Rockwell	129
Eksterni ELSA Fun USB (preporuka)	**129**
Eksterni ELSA MicroLink Internet	155
Eksterni ELSA MicroLink 56K USB	190
Eksterni ELSA **56K Pro** (profesional)	239
Eksterni ELSA **56K Office** (2mb)	299
ISDN interni ELSA MicroLink, PCI	**139**
ISDN ek. ELSA mLink, ser/USB	189/189
ISDN ekst. ELSA MicroLink 2ab	339
ISDN ELSA **ISDN4U**, rut+2 x mrežna	**540**

kontroleri

SCSI **Tekram** 315U, PCI	59
UDMA66 kontroler **Promise** / Abit	**65**/49
UDMA66 **RAID FastTrak66**, PCI	215
DMA66 **RAID FastTrak66**, Hacked	**105**



cd/hdd/dvd

CD 40x **Teac** / 40 x NEC, IDE	**99**/94
CD 32x Teac SCSI	145
DVD **Pioneer** 105-115S / NEC	**279**/245
Sigma Holywood Plus, decoder card	155
CDRW pisač Teac CD-W54E, 4x IDE	**275**
CDRW IOmega ZipCD 8x/4x/32	359
HD Quantum 20.4/30Gb	269/**294**
HD Quantum LM, 20/30Gb	289/359
HD Maxtor 20.5Gb, 5400rpm, U100	275
HD Maxtor 20.5Gb, 7200rpm, U100	299
HDD fioka, UDMA66 + 1 cooler	35
Cooleri za HDD (više vrsta)	16-26
Eksterna kućišta (SCSI, USB, IDE)	ask

tv & video

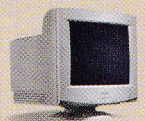
Studio PCTV (best!)	**105**
Studio PCTV daljinski upravljač	25
Studio PCTV Pro, TV + FM radio, PCI	175
Studio PCTV **USB**, TV + FM radio	195
Studio PCTV **Sat**, setelite & net	uskoro
miroVIDEO Studio **DC10 plus**, PCI	355
Studio DV / Studio MP10	**255**/555
miroVIDEO **DC30 plus**, PCI	**895**+65
DV500, DV & analog realtime	ask
DC1000/DC50/Reeltime	ask/ask/ask

skeneri

Mustek 600CU, 300x600 USB	**125**
Plustek P12, A4 **600x1200**, par	**145**
Mustek 1200 UB, 600x1200 USB	150
Plustek U12, A4 600x1200, USB	155
Mustek Be@rPow 1200x1200 USB	205
Plustek 12000T + transparency, par	180
Plustek UT12, A4 USB + transpar.	**235**
Plustek **U24**, 1200x2400, 2Mb, USB	**335**
Mustek A3, 300x600, par/SCSI	350/390
Plustek A3I, **A3**, 400x800, paralel	**455**
HP ScanJet 3300C, A4, USB	265
HP ScanJet 6300C, A4, USB+par	799

razno

CPU Intel Celeron 433/566MHz	169/185
CPU Intel Celeron 600/633MHz	189/195
CPU Intel Celeron 667/700MHz	209/219
CPU Intel P3 C-mine 650/733	419/455
CPU AMD Duron 650MHz	**149**
CPU Athlon T-bird 700/750	299/329
Neverovatni CPU cooleri (razni)	22-35
SDRAM 64Mb PC100 / PC133	**69**/86
SDRAM 128Mb PC133	**164**
Ploča Intel 810, SVGA+SB, AGP	175
Ploča VIA693, Chaintech 6VIA3, SB	185
Ploča **Abit** BX133 RAID, BX+RAID	**279**
Ploča Epox EP-3S2A, Intel 815	306
Ploča Abit BX133 RAID, BX+RAID	**279**
Ploča **Chaintech** 7AIA2, KT133, SB	255
Ploča Epox EP-8KTA, KT133, SB	**259**
Ploča **Epox** EP-8KTA2, UDMA100+SB	**299**
Kućište Midi / **Big ATX**, 230W	59/**98**
Kućište Big **Macase** 300W, 2 x fan	260
Xerox Inkjet C6	119
HP DeskJet 640C/840C	**189**/279
Štampač **HP LaserJet 1100**	755
ZIP uređaj **IOmega** int / ekster.	130/225
ZIP uređaj IOmega 250Mb USB	380
CD medija CD-R / CD-RW medija	2.1/6,5
Strujna zaštita APC E-10/E-20	55/85
Struja UPS APC 500 / PC 1200	229/429
Miš **Genius** NetScroll+, točkić, PS2	25
Miš Logitech, sa točkićem	32
Miš bežični **Logitech** Wheel Mouse	110
Mouse pad, List Computers	1
Tastatura, iMac look, prozirne (4 boje)	30
Tastatura Chicony multimedia, PS2	**40**
Tastatura **Chicony** ergonomska, PS2	45
Logitech Cordless Desk Pro (key+ms)	**219**
Internet kamera USB	110
Grafička tabla E-Pen (20x24cm)	140
Volan Genius sa menjačem	**79**
Gamepad MS **Freestyle** Pro, žiroskop	170
Mrežna Surecom 100Mb, UTP/PCI	24
Mrežna **3Com** EtherLink XL PCI, 10Mb	59
Mrežna ELSA USB2Ethernet (10/100)	**109**



monitori

NEC & Hansol (pogledajte zadnju koricu)

Radno vreme je svakim danom osim nedelje, od 10 do 18 časova • Kontaktirajte nas na e-mail *prodaja@list.co.yu* • Kvalitetna garancija od 12 meseci • Za ELSA proizvode garancija je neverovatnih 5 godina • Pouzdana tehnička podrška na koju se možete osloniti • Besplatna instalacija Vašeg softvera uz konfiguraciju • 24 sati detaljnog testiranja svakog računara pre isporuke • Zadržavamo pravo promene cena, bez prethodne najave

Pozovite

306.55.60

ListComputers

Miloš Stamenković

Još jedan par KT133 ploča

Zbog sve veće popularnosti Duron i T-Bird procesora, automatski raste i potražnja za pločama koje su namenjene za korišćenje ovih procesora. To se naročito odnosi na modele koji mogu da menjaju multiplikator procesora i uz pomoć kojih se ovi AMD-ovi procesori lako overklokuju. U prethodnom broju smo imali zadovoljstvo da probamo prvi takav model koji se pojavio na tržištu, a naravno reč je o Asus A7V ploči. Sada smo na probu uzeli Abit-ovu KT7 ploču koja predstavlja glavnu konkurenciju pomenutom Asus-ovom modelu. Pored Abit-a, dobili smo na test i jednu od četiri modela Soltek-ove ploče koja poseduje pomenute mogućnosti menjanja multiplikatora.

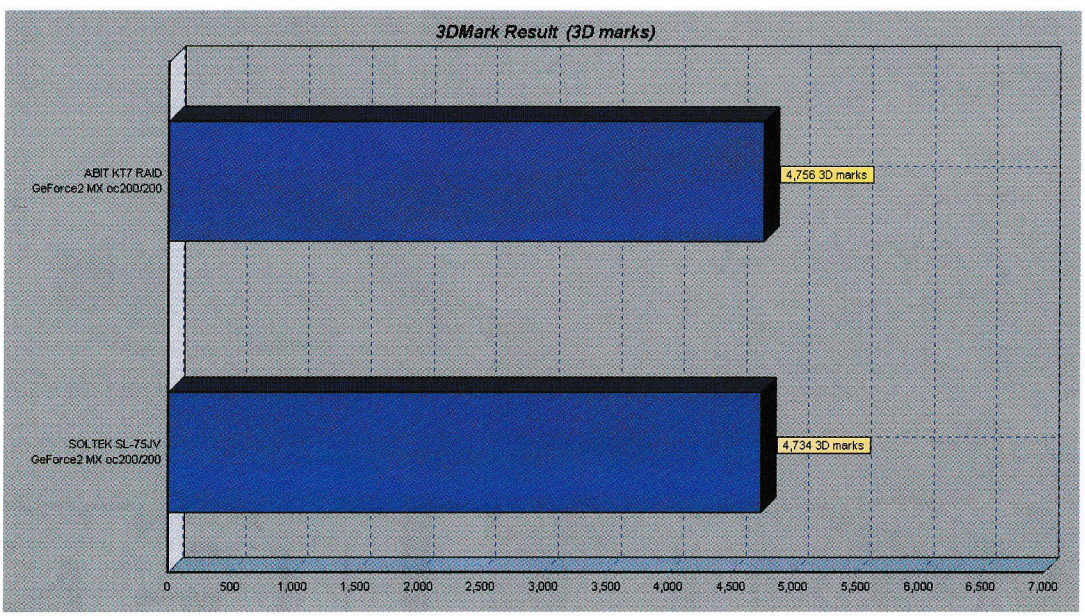
Iako je Abit veoma dugo proizvodio samo ploče namenjene Intelovim procesorima, jer je imao povoljan dogovor sa Intelom. Abit je imao dozvolu da pravi overklokerske ploče i time se probio na tržištu, ali se obavezao da neće proizvoditi Super Socket7 ploče za konkurentske procesore (tj. AMD-ove). Ali vremena se menjaju pa je i Abit preneo svoju "politiku" kreiranja overklokerskih ploča za najnoviju generaciju AMD-ovih procesora. Abitova KA7 matična ploča bazirana na VIA KX133 čipsetu je uz novi SoftMENU III BIOS-a bila prva ploča koja je omogućavala menjanje brzine L2 keša kod Athlon procesora. Zbog toga je taj model bio veoma tražen od strane entuzijasta koji su želeli da iz svog procesora izvuku i poslednji MHz brzine. Pojavom novog VIA KT133 čipseta namenjenog novim Duron i T-Bird AMD modelima, Abit je iskoristio dizajn KA7 i napravio KT7 ploču koja je prilagođena pomenutim procesorima. Glavni konkurent ovom Abitovom modelu je Asus A7V, a mi smo hteli da vam oba ova modela predstavimo u prošlom broju, ali prvi primerak KT7 ploče nikako nije hteo da radi kako treba, pa je zbog toga ovaj model morao da sačeka novi broj. Abit pravi dve verzije ove ploče, i to u verziji sa RAID kontrolerom i bez njega, a mi smo da testu imali ovu jaču verziju - dakle KT7 RAID.

Ploča:	SL-75JV	KT7 RAID
CPU Mark 99	67	67
SiSoft Sandra		
CPU Dhrystone	2634	2647
FPU Whetstone	1145	1185
Integer MMX	2892	2895
Floating-Point	3980	3982
CPU Memory Bandwitdh	293	328
FPU Memory Bandwitdh	299	339
Quake3 demo001		
Normal	118	119
High	102	105

- *Procesor:*
  podržava AMD-K7 Athlon Socket A 200MHz FSB Processors
  podržava AMD-K7 Duron Socket A 200MHz FSB Processors
- *Čipset :*
  VIA (KT133)/VIA 686A
  podržava Advanced Configuration and Power Management Interface (ACPI)
  podržava AGP 2X/4X (Sideband)
  podržava 100/133MHz rad memorije
- *Memorija:*
  tri 168-pin DIMM podnožja za PC100/PC133 SDRAM module
  maksimum 1.5 GB memorije (8, 16, 32, 64, 128, 256, 512MB SDRAM moduli)

Konektori :
dva kanala za Ultra DMA 33/66 uređaje (do 4 uređaja)
PS/2 konektori za miša i tastaturu
jedan flopi konektor
jedan paralelni port (EPP/ECP/SPP)
dva serijska porta
dva USB priključka
priključak za dva dodatna USB porta
Slotovi:
jedan AGP PRO slot,
5 PCI slotova
1 ISA slot

Kao KA7 i KT7 RAID poseduje moćni SoftMENU III BIOS koji omogućava kontrolu nad svim parametrima rada ploče. KT7 je prva ploča koji nudi i menjanje multiplikatora iz BIOS-a, dok se kod svih drugih modela koji poseduju tu mogućnost to radi preko DIP prekidača. SoftMENU III BIOS na ovoj ploči poseduje raspon multiplikatora od 5 do 12.5, naravno u koracima po 0.5. KT7 RAID ima jako lepe mogućnosti podešavanja odnosa između brzine rada procesora i magistrale. Postoje dva moda pomoću kojih se to može menjati: CPU FSB / PCI klok, i CPU FSB PLUS. CPU FSB / PCI nudi brzine magistrale u rasponu od 100 do 150MHz, dok CPU FSB PLUS podešavanje omogućava povećanje magistrale procesora nezavisno od PCI i ostalih magistrala. Time je Abit omogućio veliki raspon mogućnosti za eksperimentisanje pri overklokovanju procesora, a da se pri tom ne naprežu ostale (možda i osetljive) komponente sistema. Što se tiče voltaže procesora, ona se može menjati u rasponu od 1.5 pa do 1.85 volti, i to u koracima od 0.025 volti čime je omogućeno maksimalno eksperimentisanje. U prvoj verziji BIOS-a, napon je mogao ići samo do 1.75 volti, ali verzija BIOS-a koja je bila u našoj test ploči je, pored maksimalnog napona od 1.85 volti, imala i dodatne opcije ("Enhance Chip Performance", "Force 4-Way Interleave", i "Enable DRAM 4K-page mode") pomoću kojih se dobija za nijansicu brži rad. Ako je pri tome potrebno podići voltažu i samog čipseta, to se može uraditi i to naravno iz BIOS-a. Što se tiče samog kvaliteta izrade, ona je na veoma visokom nivou, što se i očekuje od proizvođača kakav je Abit. Oko Socket A podnožja se nalazi čak sedam 2200 mikrofarada kondenzatora koji procesoru i ploči obezbeđuju stabilan napon. Pohvalno je i prisustvo ventilatora na VIA VT8363 North Bridge-u, koga nema ni na jednoj drugoj VIA KT133 ploči. To znači da taj ventilator i nije baš neophodan ali će u zatvorenim i loše hlađenim kućištima, u kojima ume da bude dosta vruće, obezbediti stabilan i pouzdan rad ploče. Ipak, ono što se nikako ne očekuje od Abit-a su propusti oko samog dizajna. Pomenuti kondenzatori se nalaze preblizu Socket A procesorskom podnožju, čime je onemogućeno montiranje nekih popularnih modela kulera, a pri tome prvenstveno mislim na Chrome Orb (on se ipak može nekako "nabudžiti", ali se pri tom zahvatu može upropastiti ploča, a i ako operacija uspe, neki kondenzatori će ostati iskrivljeni). Zbog toga se mora voditi računa o izboru kulera, tj. mora se videti da li neki model pasuje ili ne, a to sigurno nije baš ono što se očekuje od ploče overklokerima nastrojenog Abit-a. Ovaj problem oko montiranja kulera Asus je na A7V mnogo elegantnije rešio, pa se nadamo da će Abit nešto naučiti i u nekoj sledećoj reviziji primeniti neko slično rešenje. KT7 RAID poseduje četiri konektora za priključivanje ventilatora, što je i više nego dovoljno da sistemu obezbedite kvalitetno hlađenje. Specifičnost ove verzije ploče je, naravno u integrisanom HighPoint HPT370 RAID kontroleru. On pored svojih osnovnih RAID funkcija



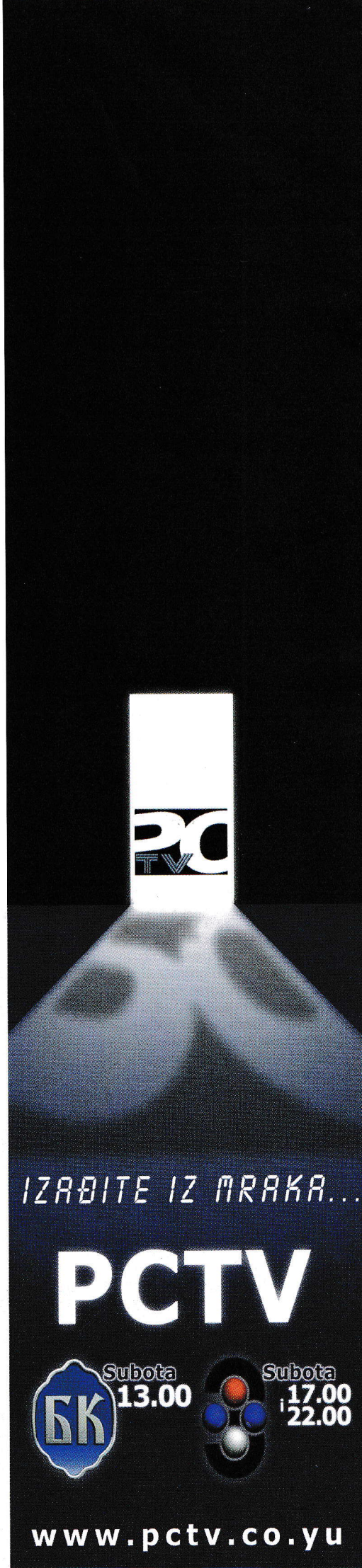
- *Procesor:*
  podržava AMD-K7 Athlon Socket A 200MHz FSB Processors
  podržava AMD-K7 Duron Socket A 200MHz FSB Processors
- *Čipset:* VIA (KT133)/VIA 686A
  podržava Advanced Configuration and Power Management Interface (ACPI)
  podržava AGP 2X/4X (Sideband)
  podržava 100/133MHz rad memorije
- Ultra DMA 100
  High Point HTP370 IDE Controller
  Ultra DMA 100MB/Sec brzina transfera
  RAID 0, RAID 1, RAID 0 +1 mogućnosti
- *Memorija:*
  tri 168-pin DIMM podnožija za PC100/PC133 SDRAM module
  maksimum 1.5 GB memorije (8, 16, 32, 64, 128, 256, 512MB SDRAM moduli)
- *Konektori:*
  dva kanala za Ultra DMA 33/66/100 uređaje (do 4 uređaja)
  dva kanala za do 4 Ultra DMA 66 uređaja
  PS/2 konektori za miša i tastaturu
  jedan flopi konektor
  jedan paralelni port (EPP/ECP)
  dva serijska porta
  dva USB priključka
  priključak za dva dodatna USB porta
- *Slotovi:*
  jedan AGP slot,
  6 PCI slotova
  1 ISA slot

(RAID 0 stripping - bolje performanse, RAID 1 mirror - veća sigurnost podataka, RAID 0+1 kombinacija dve prethodne funkcije), podržava i najnoviji UltraDMA100 standard. Ceo ovaj Abit-ov proizvod zaokružuju dodatna dva USB konektora, lepo i pregledno uputstvo, dva IDE (jedan 40-pinski i jedan 80-pinski) i floppy kabl, CD sa svim potrebnim drajverima, kao i disketa na kojoj se nalaze drajveri za RAID kontroler koji su preko potrebni za rad Windows-a 2000.

Soltek se sa četiri različite verzije SL-75 ploče pridružio vodećim Asus-u i Abit-u kada su u pitanju ploče sa VIA KT133 čipsetom koje mogu da menjaju multiplikator na otključanim Duron i T-Bird procesorima. Razlika između ta četiri modela je u (ne)posedovanju UltraDMA 100 kontrolera i integrisane zvučne karte. Mi smo na testu imali "običnu" verziju, tj. model SL-75JV bez UltraDMA100 podrške i integrisanog zvuka. Za razliku od KT7, kod ovog Soltekovog modela se menjanje multiplikatora postiže preko DIP prekidača. Pored ovih, na ploči se nalazi još jedan set DIP prekidača koji služe za biranje brzine magistrale. Brzina magistrale se može podešavati iz BIOS-a, a na raspolaganju su vrednosti: 100MHz, 103MHz, 105MHz, 112MHz, 115MHz, 120MHz i 124MHz. Kada se posegne za DIP prekidačima mogu se dobiti još i brzine od 133, 140 i 150MHz. Iako ovaj izbor na prvi pogled deluje malo ograničeno, on je sasvim dovoljan, jer KT133 čipset EV6 bus ne trpe neke veće pomeraje brzine magistrale. Ali ako zatreba, u BIOS-u postoje opcije "Method in linear function" i "CPU Host by linear function" preko kojih (uz kombinaciju ostalih opcija za menjanje brzine magistrale) se mogu dobiti frekvencije magistrale u rasponu od 72 do 178MHz, u koracima od po 1MHz. Svo ovo podešavanje jeste komplikovanije nego kod KT7, ali ipak lepo vrši posao. Podešavanje voltaže procesora se vrši iz BIOS-a, a na raspolaganju su vrednosti u rasponu od 1.5 do 1.85 volti, u koracima od po 0.025 volti - dakle isto kao kod KT7. I voltaža samog čipseta se može menjati ali samo preko džampera, a na raspolaganju su vrednosti: 3.3v, 3.4v, 3.5v i 3.6 volti. Kvalitet izrade kod ovog Soltekovog modela je veoma dobar, obezbeđeno je dosta kondenzatora i elektrolita za što bolje i stabilnije napajanje procesora, a sam raspored svih slotova i konektora je sasvim u redu. I kod ovog modela je prostor oko procesorskog Socket A podnožja malo skučen, tako da se ovde mora pažljivije birati kuler, ali se kod ovog modela to i manje više očekuje. Kod SL-75JV, North Bridge čip je postavljen u standardni položaj i na njemu se nalazi samo pasivni hladnjak. Neki proizvođači (kao i Abit kod KT7) dotični čip montiraju okrenut za 45 stepeni, jer se time skraćuju vodovi između čipseta i procesora, a samim tim se dobija i nešto stabilniji i brži rad. Verovatno je zbog toga na ovoj ploči potreban nešto veći napon da bi se iz procesora izvukao maksimum. Tako npr. naš Duron na 600MHz je na SL-75JV postigao "samo" 850MHz uz napon od 1.85 volti. A kod KT7 (gde je primenjeno pomenuto rešenje) je taj isti procesor na 850MHz radio bez problema na 1.7 volti, a pri 1.85 naponu je dostigao 900MHz. Veoma nam se dopalo i prisustvo Asus-ovog AGP PRO slota, tako da je Soltek povodom ovoga sigurno sklopio neki aranžman sa Asus-om. Istina da taj slot još nije potreban, ali nikad se ne zna kad može zatrebati, tako da je njegovo prisustvo pozitivno. Pored same ploče, u paketu se dobijaju 80-pinski IDE i flopi kabl, kao i jedan termalni senzor kojeg možete koristiti za praćenje temperature onog dela sistema koji vi izaberete. Tu je naravno i korektno uputstvo koje važi za sve četiri verzije ove matične ploče, a posebno nam se svidelo prisustvo i dodatnog upustva. Na datom dodatku je Soltek slikovito prikazao šta treba uraditi i spojiti da bi ste oslobodili multiplikator kod zaključanog Durona. Iako se Soltek lepo ogradio od svake takve intervencije na procesoru, dotični postupak veoma pohvaljujemo jer će time i korisnici sa manje iskustva smoći hrabrosti da se maše grafitne olovke, naročito kad lepo vide kako se dotična operacija na Duronu vrši.

Od Abit KT7 RAID ploče smo dosta očekivali, dosta smo i dobili, ali je ona ipak ostavila malo gorkog ukusa u ustima. Prva primerak koji smo dobili nikako nije hteo da radi kako treba, a jedna redakcijska KT7 ploča je nekako nastradala. Test primerak koji smo koristili odbijao je saradnju sa dva memorijska modula, a MSI MX karta nije htela da radi u 4X AGP modu. Međutim, kada se ploči udovolji, ona jako lepo i stabilno radi, a komfor pri overklokovanju procesora je bez premca. Sa druge strane, Soltek nas je prijatno iznenadio sa SL-75JV modelom. Ova ploča je savršeno stabilno radila i sa pomenutim memorijskim modulima, kao i sa MSI MX grafičkom kartom. Jedina mana je nešto manja overklokabilnost, jer je na ovoj ploči potrebna nešto veća voltaža da bi procesor proradio. Oni koji traže jeftiniju varijantu za Duron procesor, ovaj model sigurno treba da uzmu u razmatranje, kao i ostale tri verzije, jer pretpostavljamo da su kvalitetne kao i SL-75JV. Što se Abita tiče, entuzijastima i hardcore overklokerima će sigurno prijati jedna ovakva ploča, a pomenute probleme će sigurno znati da reše i time dobiju dobar i stabilan sistem. Pored RAID modela tu je i obična verzija bez njega, tako da možete sa tim modelom proći jeftinije ako vam usluge RAID kontrolera nisu potrebne. Ovim smo pokrili sva tri modela matičnih ploča koje omogućavaju menjanje multiplikatora koje se kod nas trenutno mogu naći. Ostaje nam još da sačekamo da stigne nova MicroStar-ova revizija K7T Pro2, kao i EPoX 8KTA2 koje, takođe nude pomenute mogućnosti.

Soltek 75JV smo dobili ljubaznošću firme Pin Computers 021/493-300
Abit KT7smo dobili ljubaznošću firme Sinteh 011/369-3180



Miloš Stamenković

Duron ili Celeron II: Vaš izbor

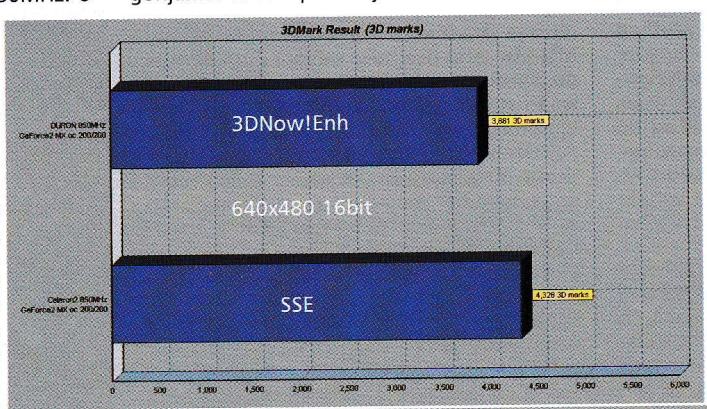
Od kako je AMD na tržište izbacio svoju verziju Athlon procesora namenjenog low-cost tržištu, Duron je na sebe privukao veliku pažnju i simpatije. Te stvari su se još više uvećale pojavom odgovarajućih ploča koje omogućavaju menjanje multiplikatora, pa samim tim i dobrano overklokovanje Durona. Sa druge strane, Celeron2 je na tržištu nešto duže, ali je njegova viša cena u odnosu na Durona sigurno jedan od minusa koje on poseduje. AMD je sa Duronom napravio mnogo manju razliku u performansama u odnosu na svoj glavni Athlon T-Bird procesor, nego što je to uradio Intel. Celeron-u 2 je smanjena količina L2 keš memorije kao i kod Durona, ali je tom kešu na Celeron-u dodat i Latency (kašnjenje) tako da je dobijena velika razlika u performansama u odnosu na Coppermine. Duron je time zauzeo jake pozicije na tržištu lowcost procesora, jer je jeftiniji i bolje radi. Pa zašto onda i razmišljati o Celeronu. To smo i mi hteli da vidimo, pa smo možda uz malo zakašnjenje, odlučili da se pozabavimo ovim veoma aktuelnim poređenjem. Istina, stvari su manje-više svima poznate, ali mi smo sačekali da se utisci lepo slegnu i onda rešili da uradimo ovaj test.

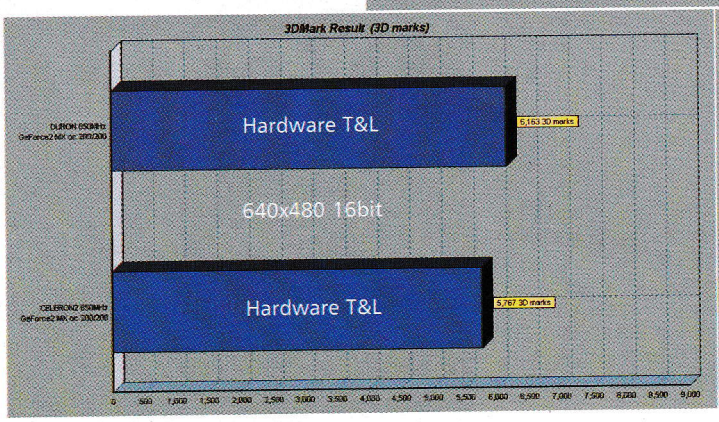
Na test i upoređivanje smo uzeli Celeron2 na 566MHz i Duron na 600MHz. Oba modela procesora predstavljaju najpristupačnije modele koji se kod nas mogu nabaviti (Celeron2 na 533MHz je gotovo nemoguće naći), a pored toga su i najpovoljniji za upoređivanje. Iako možda čudno zvuči, odlučili smo da ne testiramo rad na njihovim nominalnim frekvencijama, jer su tu stvari apsolutno jasne. Celeron2 566 je potpuno inferioran u poređenu sa Duronom: magistrala mu je 66MHz, cena je veća, a ukupne performanse su dosta slabije. Celeron2 može da konkuriše Duronu tek kada se sistemska magistrala podigne na 100MHz, a samim tim i procesor overklokuje na 850MHz. U našem testu, i Durona smo uz pomoć ploče koja omogućava promenu multiplikatora podigli na 850MHz, uz magistralu od 100MHz. Tako smo dobili da oba procesora rade u što je moguće sličnijim uslovima. Što se tiče platforme za Celeron2 procesor, opredelili smo se za stari-dobri BX čipset i Asus-ovu P2B matičnu ploču. Nismo hteli da idemo na varijantu sa Solano (i815E) čipsetom, jer se po nama tako ne dobija baš relevantno stanje stvari. Taj čipset je prvenstveno namenjen Coppermine procesorima, a sama cena dobre ploče sa i815E je dosta visoka, tako da se ista teško uklapa u ekonomsku varijantu koju treba da predstavlja Celeron2. Najrealnije je da će oni koji imaju kvalitetnu BX ploču biti zainteresovani za Celeron2, dok će oni koji žele da pazare novi sistem, najpre gledati u Duron pravcu. Što se tiče AMD sistema za Durona, koristili smo Abit KT7 RAID ploču, dakle jednu od najboljih overklokerskih ploča sa VIA KT133 čipsetom. Sve ostale komponente su bile korišćene na oba sistema: dakle - 128MB memorije, hard disk Quantum Fireball LCT10 15GB. Zvučnu kartu nismo koristili, jer nismo želeli da smeta u testovima (quake3), jer svaka zvučna karta (neka manje, neka više) gricne po nekoliko, pa čak i desetak frejmova. Što se grafičkih karti tiče, opredelili smo se za dve, koje mogu da pruže dosta realnu sliku ponašanja testiranih procesora sa njima. Kao veoma lowcost varijantu, uzeli smo 3DFX Velocity 100 (Voodoo3 sa 8MB). Kao drugu kartu hteli smo model sa hardverskim T&L-om, a izbor je pao na kartu baziranu na GeForce2 MX čipu, koja nudi jako dobar odnos cena / performanse.

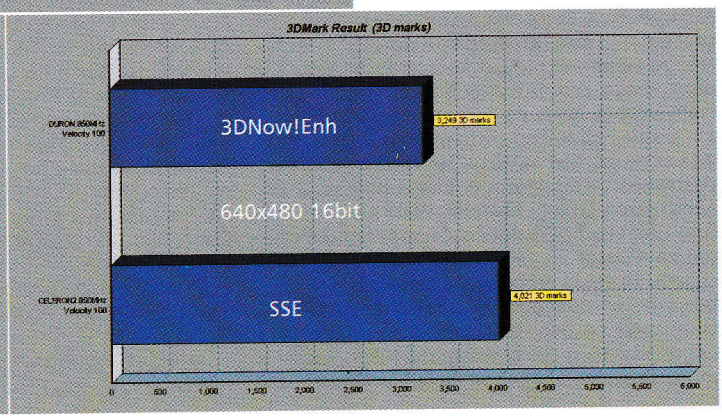
Za upoređivanje smo koristili našu standardnu bateriju testova: SiSoft Sandra i CPU-Mark kao i sintetičke procesorske testove, 3DMark2000 za rad u Direct3D-u i upoređivanje SSE i 3DNow! Enh instrukcija, i naravno Quake3. Ovim testovima smo dodali i brzinu renderinga naše test scene u 3D Studiu MAX, kao i brzinu kompresije WAV fajlova u MP3. Sve ovo zajedno bi trebalo da bude dovoljno da se stekne sasvim pristojna slika o radu i mogućnostima ova dva procesora.

U svim sintetičkim testovima Duron je ostvario sasvim osetnu prednost, uz standardnu razliku u odnosu na Celeron-a u svim kategorijama. Tu se lepo vidi jako velika efikasnost Durona, tako da se o ovim testovima nema šta više reći. Ali u 3DMark-u 2000 stvari postaju malo zanimljivije. Sve testove u 3DMarku smo radili u rezoluciji od 640x480 tačaka, da bi što manje smanjili efekat uskog grla kod grafičkih karti (prvenstveno Velocity 100 modela). Sa MX-om, uz korišćenje hardverske T&L optimizacije koju poseduje ovaj čip, Duron je ostvario pristojnu razliku. Ali kada smo prešli na testiranje multimedijalnih funkcija koje poseduju procesori, došlo je do promene. Tu se SSE set instrukcija pokazao kao efikasniji od 3DNow!Enh instrukcija koje poseduju svi Athlon procesori, pa i Duron. Ovakva tendencija se održala sa obe grafičke karte koje smo koristili za test, ali se u slučaju Velocity 100 karte ta razlika još malo povećala u korist Celeron2 procesora. Timedemo test u Quake3 je opet ostao na strani Celeron-a 2, ali je poznato da je Quake3 bolje optimizovan za rad sa Intelovim procesorima. Naravno, sa većom rezolucijom se ta razlika smanjivala zbog efekta uskog grla koji se pri višim rezolucijama stvara zbog SDR memorije i GeForce2 MX čipa. Za kraj smo ostavili testove koji se prvenstveno tiču FPU jedinice u procesorima, a to su naravno brzina renderinga i brzina kompresije. Tu je Duron ostvario lepu prednost, ne toliko kod mp3 kompresije, već u 3DS MAX. Renderovanje naše test scene se sa 2 sata i 46 minuta sa Duronom, produžio na 3 sata sa Celeron-om 2, što je savim pristojna razlika, naročito u ovoj primeni, jer tu brzine nikad nije dosta.

E sad, posle ove kratke analize treba reći ko je odneo pobedu. Što se mene tiče, pobedu je odneo Intelov proizvod, ali ne Celeron2 procesor već BX čipset. Prosto je neverovatno da čipset koji ima maltene tri godine, na Asus P2B ploči koja je kupljena pre dve i po godine, se tako dobro drži sa najnovijim čudima tehnologije. Za to, stvarno enormno vreme za računarsku industriju ni VIA, pa ni sam Intel nisu bili u stanju da naprave čipset koji će biti brži i bolji od "metuzalema" BX-a. Potrebno je i malo sreće pri kupovini da bi ste došli do "dobrog" Celeron2 procesora, jer je manji broj procesora dovoljno dobar za rad na 850MHz. Ipak, ima i fantastičnih primeraka koji rade na 850MHz na 1.6 volti, a rade i na 952MHz (112x8.5) uz malo veći napon. Za sve to je, naravno, potreban i kvalitetan kuler koji će pružiti procesoru dobro hlađenje pri ve-







Asus P2B, Celeron2 566MHz o/c na 850 (8.5x100), GeForce2 MX o/c 200/200
Abit KT7 RAID, Duron 600MHz o/c na 850 (8.5x100), GeForce2 MX o/c 200/200

	Duron	Celeron2
CPU Mark 99	67	65
SiSoft Sandra		
CPU Dhrystone	2647	2311
FPU Whetstone	1185	1143
Integer MMX	2889	2685
Floating-Point	3976	3574
CPU Memory Bandwitdh	328	294
FPU Memory Bandwitdh	339	320
MP3 kopresija	2,18 sec	2,08 sec
Quake3 demo001		
Normal	119	129
High	105	110

ćem radnom naponu. Situacija sa AMD procesorima je, uopšte, nešto povoljnija. Duron procesori su se pokazali kao dosta overklokabilniji, jer će većina dostići takt od 900MHz uz napon od 1.85 volti, a i kod nas ih ima dosta sa otključanim multiplikatorom, tako da ni to (bar za sada) nije neka prepreka pri overklokovanju. Naravno, ne sme se zaboraviti i dobar kuler jer se i AMD procesori dosta greju. Za sve to je još pride potrebna i kvalitetna matična ploča koja omogućava promenu multiplikatora. Jednu takvu ploču smo testirali u prošlom broju, a u ovom smo probali još dve, tako da se lepo možete informisati o njima.

Iako se Celeron2 dosta dobro držao na testovima, Duron je ipak prilično bolji procesor. Rezultati Durona su ipak možda nešto slabiji nego što smo očekivali, verovatno zbog nešto lošije saradnje KT7 RAID sa memorijom koju smo imali. Pored toga, Duron je pristupačniji, ali kad se sabere cena ploče i procesora kod KT133 i BX sistema, cena dođe otprlike na isto. Ostaje vam samo da procenite kakav i koliko brz sistem želite, i koliko ste spremni da za to platite. Ali, osnovna poruka sa početka teksta i sada stoji. Ako imate kvalitetnu BX ploču, možete je još dosta vremena jako lepo koristiti. Dodavanjem jednog Celeron2 procesora, dobićete pristojno brz, kvalitetan i savršeno stabilan sistem, tako da je pitanje da li u ovom trenutku vredi sve to menjati za AMD platformu. Naravno, ako želite novu mašinu, sistem sa KT133 čipsetom i Duron procesorom je definitivno bolji izbor. Šta će se dešavati u ratu procesora, ostaje nam da vidimo. AMD se sada sigurno ne žuri, jer ima bolje procesore, može da ih proizvodi u velikim količinama, pa samim tim može da ponudi i povoljnu cenu. Intel je, sa druge strane, izbacio Celeron2 na 766MHz, ali je to i dalje procesor koji je jako usporen sa 66MHz magistralom. Kada bi Intel skinuo kašnjenje sa keša Celeron-a 2 i prebacio ga na 100MHz magistralu (što nije neki problem), performanse bi sigurno značajno skočile pa bi automatski i bilo mnogo više zainteresovanih za Celeron2 i pored više cene. Ovako, stvari ne stoje baš dobro za Intel, a čisto sumnjam da će im novi Pentium4 pomoći, jer to pre liči na nameru Intela da se konačno otarasi RAMBUS-a, dok će novi čip koji će možda doneti neštonovo biti tek Coppermine izrađen u 0.13 mikronskoj tehnologiji.

Procesore smo dobili ljubaznošću firme PC Centar 011/36-19-242

hardware

Logitech 5.1 zvučnici

Željko Đurić

Multimedijalna strana kompjuterske tehnologije se svakim danom sve više razvija. Prisustvo DVD čitača kao i muzičkih kartica sa 3D pozicionim zvukom, ostavlja dovoljno prostora za postojanje računarskih surround sistema. Po samoj prirodi stvari, o takvim sistemima ste na stranicama Gamer-a već dosta čitali, a bogami i agresivnost različitih proizvođača obećava da će ubuduće takvih opisa biti puno.

Logitech se sa novom serijom potrudio, te ćete sigurno prvo zapaziti njihov dizajn. Obilato korišćenje plastike se do sada uglavnom vezivalo za zvučnike lošijeg kvaliteta, što sada sigurno nije slučaj. Korišćena je PVC plastika, koja se teško deformiše i pri tome ima dobre zvučne karakteristike. Težina samih kutija, kao i sabvufera je dosta velika u odnosu na gabarit, te samim tim obećavaju dobar kvalitet zvuka. Sabvufer služi i kao neka vrsta razvodne kutije, jer se na njega priključuju kako kablovi sa zvučne karte, tako i oni ka zvučnicima. Ispravljač je izdvojen iz sistema. To verovatno ima veze sa kompaktnim dizajnom zvučnih kutija, ali je sigurno da povećava šumu kablova. Na samom subfuveru se od kontrola nalazi samo jedna: postotak učešća subvufera u zvučnoj slici basa. Po našem iskustvu je najsigurnije ostaviti ga na sredini, i više ga ne dirati.

Svi kablovi su pristojne dužine, te ćete uz malo muke imati razapetu džinovsku paukovu mrežu po sobi. Dopunsku gungulu unosi i mali upravljač koji se postavlja na sto. On na sebi objedinjuje kontrole za prednje i zadnje zvučnike, uključenje/isključenje i izlaz za slušalice. Ovaj dizajnerski potez Logitecha se pokazao kao izvanredan, jer je taj kontroler moguće staviti na bilo koje pristupačno mesto. Time se eliminiše zavlačenje ispod stola kada je potrebno nešto utišati ili pojačati direktno na zvučnicima, a i zvučnike je sada daleko jednostavnije isključiti/uključiti nego da je power taster na npr. sabvuferu. Dopunski izlaz za slušalice je veoma zgodan, te se vrlo jednostavno možete isključiti od okoline, bez peripetija sa priključenjem ispod stola, iza računara itd...

Što se tiče zvučne slike ona je za cenu od nepunih 200 DM odlična. Jačina zvuka je izvanredna za zvučnike tog gabarita. Jasnoća je iznenađujuće dobra, sa potpuno izraženim niskim, srednjim i visokim tonovima. Pojačalo koje je ugrađeno je odličnih osobina, te sa solidnom zvučnom kartom (SB Live ili Monster Sound MX300) i pri jako visokom stepenu pojačanja ne dolazi do izobličenja. Jednom rečju, zvuk ovakvih kvaliteta se do sad mogao slušati samo na zvučnim sistemima koji koštaju od 300 DM pa na više. Jednostavno, pun pogodak.

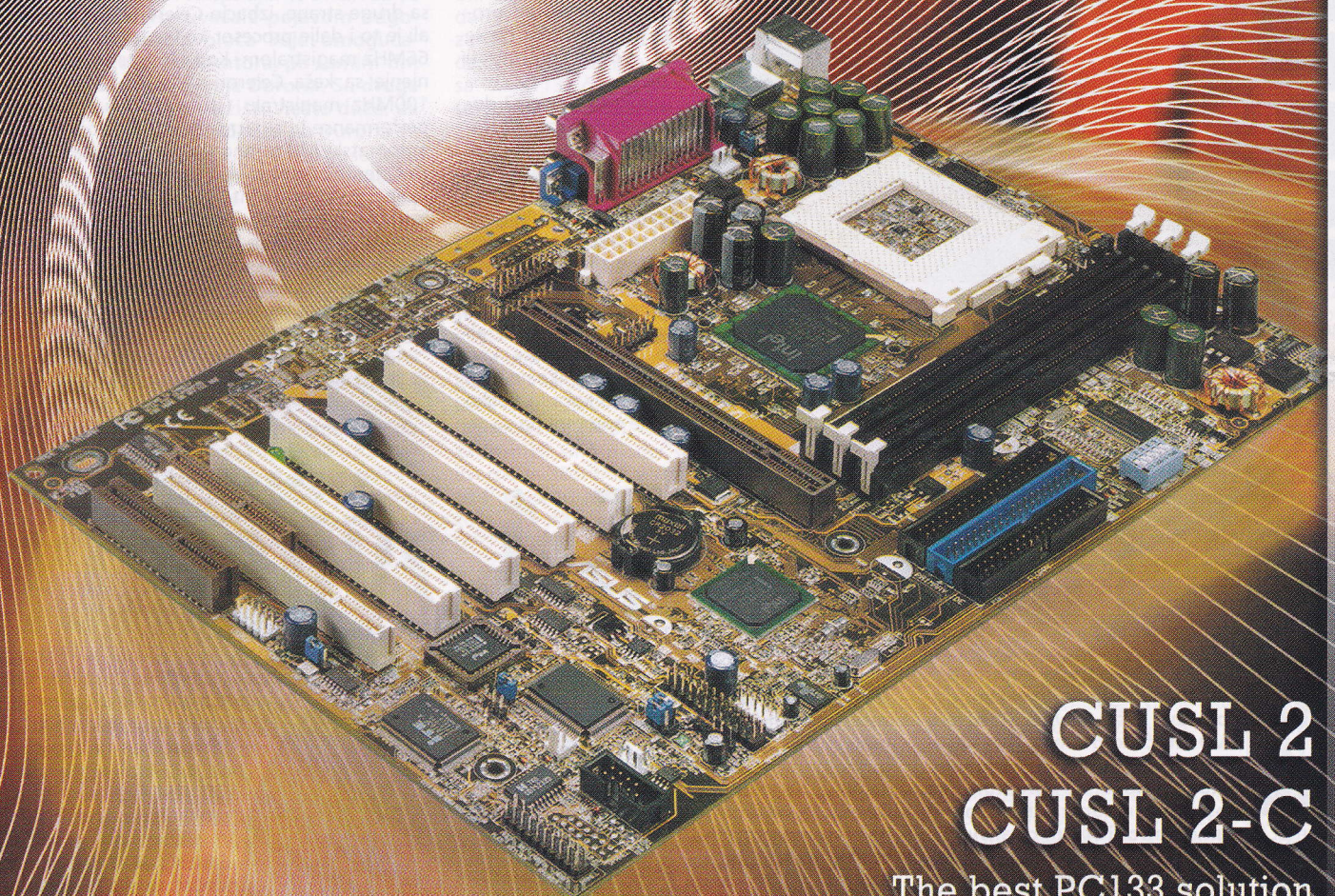
Jedina realna mana ovih zvučnika je u neanalognom podešavanju zvuka na zvučnicima. Naime, imaju neugodnu osobinu da se ponekad, malim pomerajima točkića, zvuk pojača/utiša puno, dok se u drugom slučaju takve stvari ne dešavaju. Srećom, na tako nešto je lako navići se i posle par dana vam to jednostavno, ne smeta.

Ako tražite zvučnike a spremni ste da izdvojite ovu sumu, Logitech glatko dobija preporuku. Jednostavno, zvuči sjajno, izgleda odlično, a i urađen je sa 2 godine garancije, što je krajnje neobično za zvučnike. Nikako ne treba zaboraviti kontroler, koji je lep potez u smeru olakšavanja pristupa kontrolama.

Zvučnike smo dobili ljubaznošću firme ComputerLand 011/361-0-945

TIME

The ultimate frontier



CUSL 2
CUSL 2-C

The best PC133 solution

ASUS

Direct Link
www.dl.co.yu
011/ 3215 151 Beograd, Jevrejska 32

pakom COMPUTERS
www.pakom.co.yu
018/ 521 116 Niš, Rajićeva 12

hardware

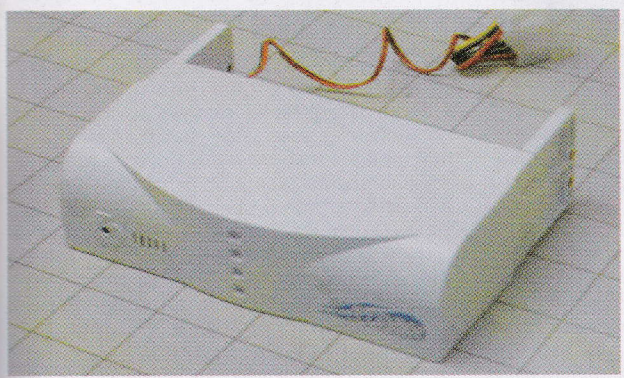
Klima za računar

Željko Đurić

U opštem trendu hlađenja pregrejanih uređaja unutar naših računara, bilo je samo pitanje vremena kada ćemo dobiti jednu spravu poput Istorma-a. To je proizvod nama već dobro poznate firme GlobalWin.

Ime, a bogami i dizajn su od starta ulivali poverenje. Kao što na slici možete videti, ovaj uređaj se montira u 5.25 rek i to tako da jedan njegov deo viri napolje. U tom spoljašnjem delu se nalazi valjkasti ventilator, koji služi za ubacivanje vazduha unutar računara, a u ovom slučaju i pored hard diska. Na prednjoj maski se nalazi diodica koja pokazuje da li je sistem uključen. Kao mera kontrole se pojavljuje i merač broja obrtaja, koji počinje da pišti u slučaju presporog okretanja hladnjaka. Vreme montiranja je kratko i vrlo brzo se namešta da sve to radi ispravno.

Po specifikacijam se vidi da bi ova spravica trebalo da snizi radnu temperaturu hard diska za skoro 9 C kao i untrašnjosti računara. To se verovatno i događa, ali samo u slučaju da je kućište pre toga bilo bez ikakvih ventilatora. Ovako, sniženje temperature je dosta umerenije, u rangu od 4-5 C stepeni. Pohvalno je to što se snižava temperatura kompletnog računara, znači hardiskova, matične ploče, procesora... Većina komponenti u običajnom računarskom sitemu ne radi u gornjoj granici temperaturne izdržljivosti, te ovakva mera predustrožnosti nije neophodna. No sasvim je druga priča ako u svojoj mašini imate overklokovanu grafičku, procesor, brz harddisk. Sve te komponente troše dosta struje i propisno se greju. Stoga bi radi obezbeđivanja dugovečnosti vašeg sistema bilo dosta korisno razmotriti hlađenje untrašnjosti. Pored ovog imate još drugih mogućnosti kao što je dodavanje ventilatora sa zadnje strane kućišta i još jednog napred za izbacivanje vazduha. Ovo je ipak sofisticranije rešenje, pošto je kvalitetno, ima kontrolu broja obrtaja i način da vam ukaže ako je ventilator usporio. Pored neospornih kvaliteta koje Istorm sigurno poseduje jedinu ralnu manu predstavlja cena. Naravno zagriženim overklokerima to neće predstavljati prepreku, no postavlja se pitanje da li vam overklokovanje zaista treba. Ako je odgovor pozitivan, vredi razmisliti o nabavci Istorma.



Istorm smo dobili ljubaznošću firme Pin Computers 021/493-300

* cene su u konstantnom padu - molimo vas da proverite cene pre odluke o kupovini

Računari PEGAZ
novi sad
vojvodjanska 12
021 610-772
021 21-955
064 14-68-104

http://www.pegaz.co.yu
e-mail:office@pegaz.co.yu

pegaz video magic 4900-3%= 4755*
o.p. pentium III soltek SL-68A dual, procesor 2x intel pentium III 733 MMX, memorija SDRAM 256MB PC133, UDMA 66 kontroler abit hot rod 66, sistemski hard disk 20GB quantum, recording hard disk 30GB quantum, flopi disk 3,5", monitor 17" hansol 710P NI LR Digital, video kartica SVGA 32 MB riva TNT 2, tastatura PS/2, ATX big tower, miš + podloga, DVD ROM 10x speed pioneer 114S, SB Creative Live! OEM, video editing miro video DC30 plus + miro video blue box

pegaz flying machine 1570-3%= 1525*
o.p. soltek SL-75KV, UDMA66, procesor amd duron 650, memorija SDRAM 64MB, hard disk 15GB quantum, flopi disk 3,5", monitor 15" hansol 510A NI LR digital, SVGA kartica 16MB AGP riva TNT2, tastatura PS/2, ATX midi tower, miš + podloga, fax/mod. 56K rockwell CD ROM 40x teac, SB integr.

pegaz basic machine 1385-3%= 1345*
o.p. pentium II/III soltek SL-65DV, procesor intel pentium II celeron 400A, memorija SDRAM 32MB, hard disk 7.5GB quantum, flopi disk 3,5", monitor 15" hansol 510A NI LR digital, SVGA kartica 8 MB AGP riva TNT2, tastatura PS/2, ATX midi tower, miš + podloga, fax/modem 56K rockwell, CD ROM 40x teac, SB integrisan

pegaz office machine 1100-3%= 1065*
o.p. pentium II/III i810, procesor intel pentium II celeron 400A, memorija SDRAM 32MB, hard disk 7.5GB quantum, flopi disk 3,5", monitor 15" hansol 510A, SVGA kartica do 8 MB AGP integrisana, tastatura PS/2, ATX midi tower, miš + podloga, SB 16 integrisan

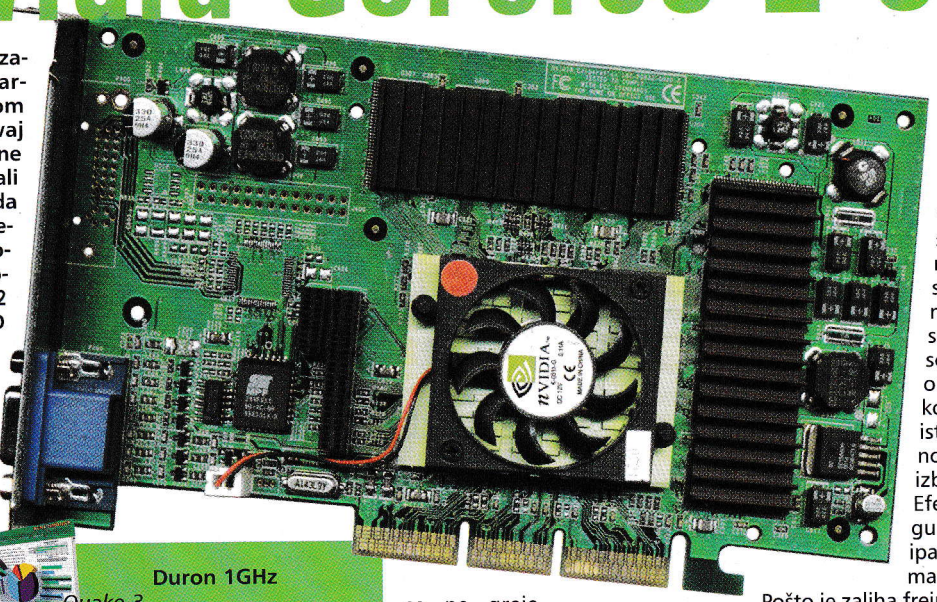
novogodišnji popust!!!
uz svaku kupljenu konfiguraciju poklonjamo vam instalacioni cd windows-a i office-a, knjigu windows za neupućene i 5 sati interneta, od 01.12. do 31.01. i popust od 3%

snimanje na cd medije!!!
igre, filmovi, programi, deciji programi, medicina, enciklopedije, mp3 muzika po izboru... backup na cd i rw medije

hardver za igrače
grafički akceleratori (voodoo 3, G force, ...), joystick, game pad, volani (drive wheel), force feedback joystick i volani, ...

Marko Cilić

nVidia GeForce 2 Ultra



Verovatno će svi zaljubljenici u hardver sa pažnjom pročitati ovaj tekst. A kako i ne bi kada smo imali sreću (i čast) da od kompanije nVidia dobijemo na test grafičku kartu koja na sebi ima njihov najnoviji GPU. Radi se o GeForce 2 Ultri, trenutno najbržem 3D akceleratoru na svetu. Sa njom nVidia ponovo zauzima čelnu poziciju u 3D svetu posle dosta izjednačene borbe GeForce 2 GTS i ATI Radeona. Trenutno se u svetu puno priča o ovoj karti, a vodeći proizvođači (ELSA, Asus, Hercules itd.) su ili najavili ili izbacili svoje modele. Bilo je zaista pravo zadovoljstvo probati ovu kartu i videti njene izuzetne performanse.

Ako se vratimo malo u prošlost, do TNT2 karti, videćemo da je postojao čip za svaki segment tržišta. M64 je za low end tržište, TNT2 (a kasnije i model pro) čini zlatnu sredinu, dok je najbrži čip i tada nosio ime Ultra. Sa GeForce 256 segmentacija tržišta se gubi i postojao je samo jedan čip, a razlika je bila samo u memoriji na kartici (SDR ili DDR). Kod GeForce 2 nVidia se opet vraća staroj politici i opet postoji nekoliko čipova. MX je rešenje za one sa nešto plićim džepom, sam GeForce 2 opet čini neku sredinu, a vrhunac je Ultra. Takođe nVidia je objavila da pravi i GeForce 2 za notebook računare. Sam GeForce 2 Ultra GPU se uopšte ne razlikuje od GeForce 2 GTS.

Karta koju smo dobili je engeneering sample i nju pravi sama nVidia. Na njoj se odmah izdvajaju crni hladnjaci na memoriji. Ako ih pipnete videćete da su zaista vrući i teško da bi karta stabilno radila bez njih. Na sam čip je postavljen nešto veći kuler od onih na GTS kartama, a zaista dobro radi svoj posao. Glavni čip se ne greje preterano tako da su verovano prilikom modifikacija za rad na većem taktu primenjena neka rešenja sa MX (koji kao što znamo otpušta samo 4W toplote). Iako su i takt core-a i memorije jako visoki probali smo da kartu overklokujemo. Rezultat je zaista vredan pažnje 300 MHz za core i 500MHz za memoriju. Time su performanse bolje za 15-25% u odnosu na nominalne vrednosti od 250Mhz za core i 460 za memoriju. Ipak pitanje je da li uopšte vredi overklokovati ovu kartu, kada i na default taktu postiže zavidne rezultate. Što se tiče rezultata treba primetiti da oni jako malo padaju sa povećanjem rezolucije, što je svakako pohvalno. Quake 3 je recimo u potpunosti igriv u 1600x1200, a vaše je da izaberete da li ćete se igrati u ovoj ili nekoj nižoj rezoluciji. Kako god da odlučite frame rate neće biti problem. Treba primetiti i da performanse dosta zavise od takta procesora. Ultra je jednostavno žedna svakog megaherca. Tako se recimo prelaskom sa 900MHz na 1GHz dobija nekoliko frejmova a stiče se utisak da ni taj gigaherc nije dovoljan da uposli svu snagu ovog čipa. Primetili smo da se uključivanjem AGP4x i fst write-a ne dobija spektakularan skok perfomansi, u stvari negde ga je teško i zapaziti. Što se tiče FSAA performanse nisu doživele skoro nikakav pomak, a kvalitet slike sa uključenim full screen anti aliasingom je identičan kao kod GTS-a. Slika je zaista dobra, sa zavidnom oštrinom i dobro izbalansiranim bojama. Efekti pri 3D renderingu izgledaju odlično, ali ipak ATI Radeon zauzima tron u ovoj oblasti.

Pošto je zaliha frejmova poveća slobodno možete u svakoj igri staviti setovanja na maksimum i tako uživati u odličnoj grafici uz zavidnu brzinu. Zanimljivo je napomenuti da je na karti koju smo probali bilo upražnjeno mesto za Digital Flat Panel konektor (koji smo recimo videli kod 3D Prophet DDR-DVI karte a služi za LCD monitore), ali se jasno može videti da je sve već spremljeno za njega i da će se sigurno pojaviti i karte koje ga poseduju.

GeForce 2 Ultra predstavlja više nego uspešan odgovor ATI Radeon-u koji je za trenutak možda poljuljao mesto nVidie. Sa njom ova kompanija ponovo sama izbija na čelo kolone. Ipak, odlične performanse su morale biti plaćene nečim, a to je naravno cena. Sada je nećemo spominjati da vam se ne zavrti u glavi, ali ona je jednaka sumi novca koju treba izdvojiti za neku solidnu konfiguraciju. Sa nestrpljenjem čekamo da vidimo da li će sve kompanije koje budu koristile Ultru na svojim kartama upotrebiti malo originalnosti i izvući još koji frejm više. A do tada možemo da razmišljamo o nečemu što je donekle priuštivo za naš standard kao recimo GeForce 2 MX i Radeon SDR ili možda GTS i Radeon DDR.

nVidia GeForce 2 Ultru smo dobili ljubaznošću firme nVidia i njihovog marketing direktora za Evropu Alaina Tiqeta

Duron 1GHz

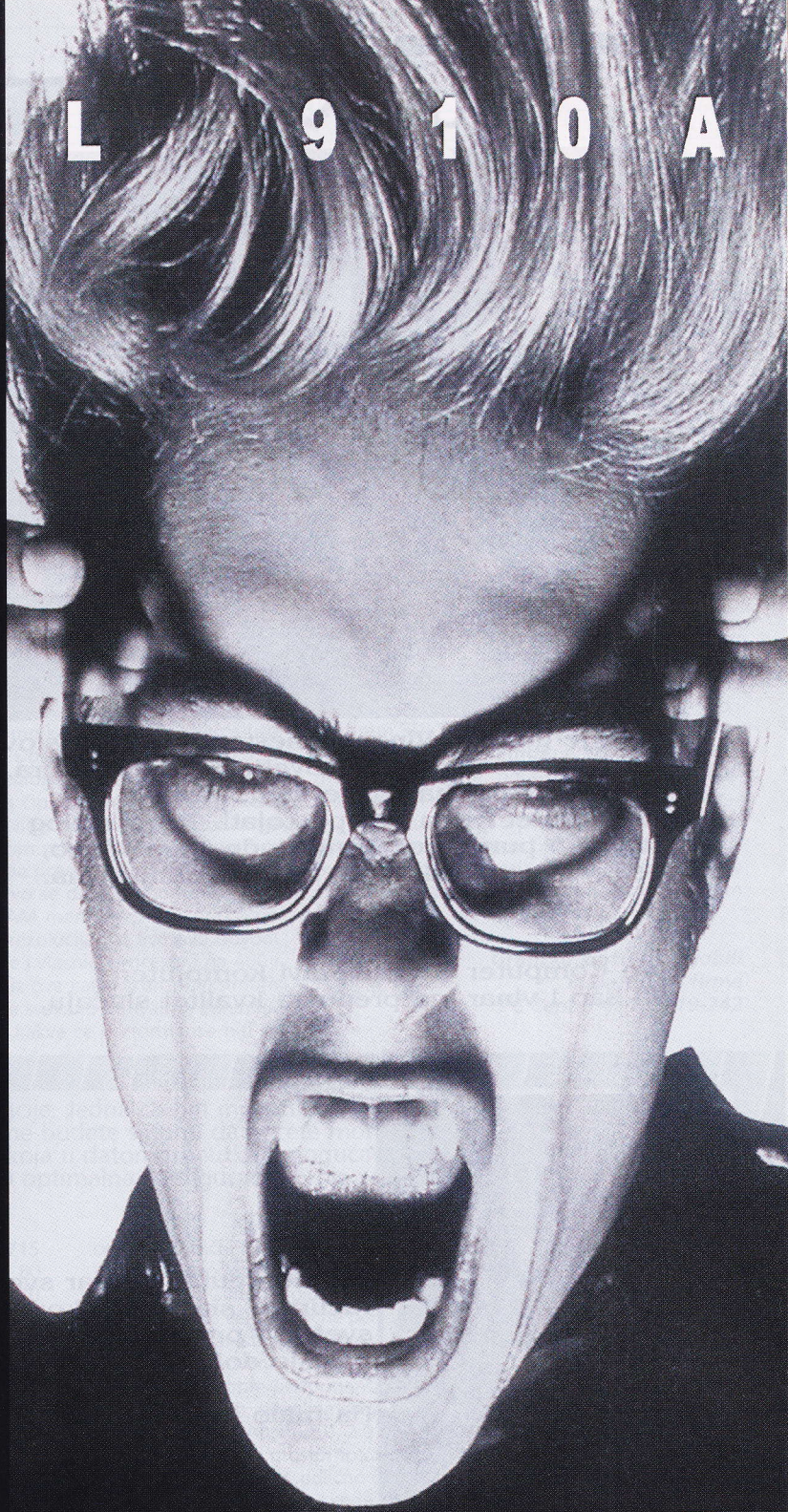
Quake 3

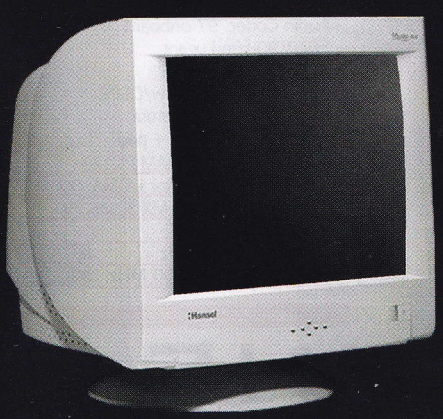
Demo 1	
HQ	94
1024x768x16	92
1024x768x32	91
1280x1024x16	89
1280x1024x32	82
max 1280x1024	74
1600x1200x32	56
1024x768x16 FSAA 2x2	57
1024x768x32 FSAA 2x2	33
Crusher	
1024x768x16	37
1024x768x32	35
3DMark	
1024x768x16	6405
1024x768x32	5809
1280x1024x32	4593

GTS2 čip ima 4 pipelinea, od kojih svaki istovremeno može da obradi po 2 texture, hardverski T&L&C (transform, lightning and cliping) kao i revolucionarni nVidia shading rasterizer (NSR) o kojima smo već pisali kada smo predstavljali GTS-a. Ipak razlika postoji, a ona je izražena u nešto višem taktu na kojem Ultra radi. Po defaultu takt Ultre je 250MHz, a GTS-a 200MHz. Ovo znači da su izvršene neke promene u izradi samog čipa, jer dobro znamo da se iz GTS-a maksimalno moglo izvući nekih 230MHz, a videćete već da smo mi Ultru terali i na 300MHz. Povećanje takta od 25% je donelo isto toliko povećanje fill ratea. Tako sada u specifikaciji nVidia-inog najbržeg GPU stoje cifre od 1 Gigapixel/s i 2 Gigatexel/s što su zaista respektabilne cifre. Takođe, povećanjem takta ubrzan je i T&L pa je sada moguće da se obradi 31 milion trouglova u sekundi.

HANSOL 910A

Veličina dijagonale katodne cevi: 19"
Dimenzija tačke: 0.26 mm dot pitch
Max. rezolucija: 1280x1024 75Hz
Hor. frekvencija osvežavanja: 30-85KHz
Vert. frekvencija osvežavanja: 47-160KHz
Plug & Play kompatibilan pod Windowsom
Hansol 910 A je najprodavaniji monitor u Engleskoj.
Potražite ga kod svog prodavca kompjutera !





games!

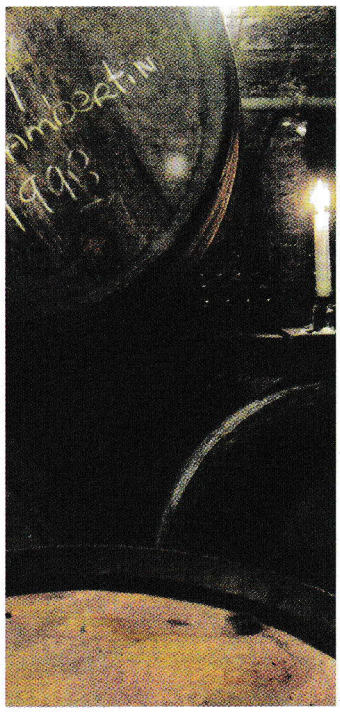
Hansol

699.-

Ukus *KVALITETA*

Vino je grožđe. Vinar namešta savršene uslove za njegovo sazrevanje. Svetlost, temperatura, vlažnost vazduha. To je njegov zanat.
Ali, kvalitet mora već postojati. To je razlog što tako puno grožđa ne bude iskorišćeno, već samo mali deo ide u proizvodnju vina.

Pro Computer Centar pravi kompjutere, ali kao i vinar, ne prepušta kvalitet slučaju.



Pro Computer Centar svoje Centra Line računare sklapa od komponenti vodećih svetskih proizvođača i prema specifikaciji koja je dokazala svoj kvalitet.

Na malo ili na veliko.

Zdravica kvalitetu za rodnu godinu.

ProComputerCentar
Durmitorska 16, Beograd
tel: 3619-242; 3619-243;
3618-692; 646-414;
e-mail: office@pccentar.com

Centra 3015net

- Microstar 6315 Pro I815 w/LAN
- 40x Teac CD-ROM
- 3.5" Teac FDD
- 15" dtk DE-556BA monitor
- Audio Codec '97 onboard
- 56K V.90 f/m Lucent
- 60/2 Teac PowerMax
- ATX MidiTower Case w/DSPC
- PS/2 dtk win98 tastatura
- PS/2 Wheell Mouse + pad

RAM:	64MB SDRAM PC133
Hard disk:	20GB Maxtor UDMA100
VGA:	Intel 815 1-32MB on board
Procesor:	
PII Celeron II 600 MHz	1510
Sat. modem i 1 godina pretp.	2300

Centra 3063via

- Microstar 6163 Via693x
- 40x Teac CD-ROM
- 3.5" Teac FDD
- 15" CTX PL5A monitor
- Asound 32bit SB
- 56K V.90 f/m Lucent
- 60/2 Teac PowerMax
- ATX MidiTower Case w/DSPC
- PS/2 dtk win98 tastatura
- PS/2 Mouse + pad

RAM:	64MB SDRAM PC133
Hard disk:	20GB Maxtor UDMA100
VGA:	Vanta TNT2 16MB
Procesor:	
PII Celeron 366A MHz	1420
PII Celeron 533A MHz	1475

Centra 3063master

- Microstar 6163 BX Master
- 40x Teac CD-ROM
- 3.5" Teac FDD
- 15" dtk DE-556BA monitor
- Asound 32bit SB PCI
- 56K V.90 f/m Lucent
- 60/2 Teac PowerMax
- ATX MidiTower Case w/DSPC
- PS/2 dtk win98 tastatura
- PS/2 Mouse + pad

RAM:	64MB SDRAM PC133
Hard disk:	20GB Maxtor UDMA100
VGA:	Voodoo 3 2000 16MB
Procesor:	
PII Celeron II 600 MHz	1690
PIII Coppermine 733 MHz	1990

Centra 4030thunder

- Microstar 6330 K7T Pro 2
- 40x Teac CD-ROM
- 3.5" Teac FDD
- 15" dtk DE-556BA monitor
- Audio Codec '97 onboard
- 56K V.90 f/m Lucent
- 60/2 Teac PowerMax
- ATX MidiTower Case w/DSPC
- PS/2 dtk win98 tastatura
- PS/2 Wheell Mouse + pad

RAM:	64MB SDRAM PC133
Hard disk:	20GB Maxtor UDMA100
VGA:	GeForce 2 MX 32MB TV
Procesor:	
AMD Duron 650 MHz	1820
AMD Thunderbird 800 MHz	2050

CENTRA LINE

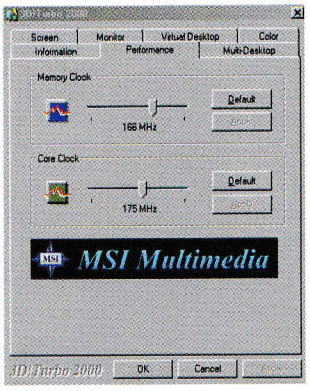
kontrolisani kompjuteri

MSI GTS2 MX

Marko Cilić

MSI-StarForce 816 (GeForce 2 MX) Ovog meseca na test nam je stigla još jedna grafička karta iz kompanije Microstar. Reč je o karti pod imenom MSI StarForce 816 koja na sebi ima GeForce 2 MX čip. Ono što ovu kartu izdvaja od ostalih sa istim ovim čipom je posedovanje TV izlaza.

Po izgledu ova karta se ne razlikuje od ostalih sa GeForce 2 MX čipom (odnosno GPU-om). Jedina uočljiva razlika je mali dodatak sa gornje strane karte na kome se nalazi čip koji kontroliše video izlaz. Ne tako bitan, ali zanimljiv podatak jeste da je boja štampane ploče zelena, a ne braon kako smo to navikli od MSI-a. GeForce 2 MX smo vam već predstavili, tako da nema potrebe ponovo dužiti priču o nemu. Ukratko, to je oslabljena (a samim tim i jeftinija) verzija GeFrorce 2 GTS-a. Na karti se nalazi 32MB SDRAM memorije čija brzina je 6ns, a proizvođač je Samsung. Hlađenje je pasivno, znači samo hladnjak bez ventilatora. Taj hladnjak je dosta veliki, a i sam čip odaje jako malo toplote (samo 4W) tako da je ovaj vid hlađenja sasvim dovoljan. Ako planirate da se bavite overklokom ipak je pametno nabaviti dodatni ventilator. Kao i svaki drugi MX i ova karta dolazi sa klokom od 175MHz za core i 166MHz za memoriju. Pri ovom taktu dobijaju se sasvim zadovoljavajući rezultati, koji su u rangu sa ostalim MX kartama koje smo testirali. Oni se mogu i uvećati ako se malo poigrate sa taktovima. Memorija prva čeka na overklok, jer njen nominalni takt ozbiljno koči performanse a i 6ns memorija može da radi dosta brže. Njen krajnji limit je 200MHz (u stvari neki megaherc preko) kada nema nikakvih anomalija slike tipa crne tačkice i linijice po ekranu. Granica preko koje core ne bi trebao da ide ako želite stabilnost je 195MHz. Istina možete držati i takt od 200MHz ali će se računar često zakucavati. Ako se na hladnjak stavi neki ventilator sigurno da bi se krajnja granica pomerila za desetak megaherca više. Dobitak pri overkloku se naročito oseća kod visokih rezolucija gde je dobitak 10-15% što nije zanemarljivo. Pošto smo imali priliku da kartu probamo na jednoj jakoj mašini želeli smo da vidimo kako broj megaherca utiče na frame rate. Dosta je važno videti kako se karta ponaša na slabijim procesorima, pošto je MX ustvari nVidia čip za široke narodne mase. Kao što možete videti iz rezultata, razlika se oseća samo u nižim rezolucijama, dok u višim rezolucijama snaga procesora skoro da ne igra nikakvu ulogu. Ovo se dešava zbog male propusne moći SDRAM memorije, koja praktično koči MX u višim rezolucijama. Sve ovo dovodi do zaključka da će i vlasnici procesora na 400 i 500MHz izvlačiti iz ove karte skoro maksimum performansi što je svakako pohvalno. Zanimljivo je bilo videti i kakve će performanse biti sa uključenim AGP4x. Mora se priznati da je došlo do pomaka, ali da to nije ništa spektakularno. Slika koju daje StarForce je jasna, mada ne toliko živih boja. Kao što smo napomenuli ovu kartu krasi TV izlaz. O njemu se brine Brooktree 869KRF čip, koga smo viđali praktično na svim karticama sa nVidia čipom koje imaju TV izlaz. Isti možete povezati sa video rekorderom i snimati na kasetu, a svakako možete gledati i neki DVD film na svom TV-u (koji ima skoro duplo veću dijagonalu od monitora). U paketu zajedno sa kartom stiže i (zaista) kratko uputstvo za instalaciju karte, nešto stariji Detonator drajveri, MSI DVD plejer, kao i program 3D! Turbo 2000. U pitanju je program veoma sličan PowerStrip-u preko koga možete menjati takt karte, podešavati rezoluciju, menjati refresh rate...



MS-StarForce 816 predstavlja zanimljiv odgovor MSI-a na temu GeForce 2 MX. Performanse su dobre, a kvalitet slike je solidan. Tu je i TV izlaz, a sve je to propraćeno primamljivom cenom.

Grafičku kartu smo dobili ljubaznošću firme PC Centar 011/36-19-242

Od ovog broja ćemo objavljivati dve mesečne konfiguracije. Jedna će biti maksimum, i predstavljaće konfiguraciju koju možete u našim uslovima da sklopite, i da za neko vreme budete sigurni da nećete morati da vršite UpGrade-ove da bi igrali najnovije igre. Optimum predstavlja konfiguraciju koja u datom trenutku omogućava igranje svih igara, dok mesta za upgrade ima i u ovom trenutku. Optimum je ujedno i optimalna konfiguracija broja za sve PC igre.

Maximum:

Monitor:	Hansol 710p	cena: 715	odličan 17 inčni monitor
Kućište:	Leadtek	cena: 80	kućište sa dvogodišnjom garancijom i kvalitetnim napajanjem
Ploča:	ASUS A7Pro	cena: 370	pouzdana i kvalitetna ploča sa ne baš niskom cenom
Procesor:	Duron 600	cena: 155	izuzetno niska cena, odlične performanse, sjajan overkloker
Kuler:	Chrome Orb ili Winfast	cena: 30	odlični kuleri, pristupačna cena
Memorija:	64 Mb PC133 memorije	cena: 100	bilo koja "imenovana" će poslužiti IBM, KingMax, Hyundai...
Grafička karta:	ELSA Gladiac MX	cena: 350	odlična slika, dobre performanse, 5 godina garancije
Hard disk:	Maxtor Dimond Max+ 20Gb	cena: 295	brz, pouzdan, tih, povoljna cena
Zvučna karta:	Monster Sound MX 300	cena: 95	jeftina, podržava Aureal 1.0, 2.0 i 3.0 kao i EAX 1.0, vrlo nizak nivo šuma
Zvučnici:	Logitech	cena: 195	izuzetna glasnoća i prostorno okruženje
DVD plejer:	CTX	cena: 230	bez regionalnog koda, odlično čita sve vrste diskova
Modem:	Lucent 56 Soft modem	cena: 60	dobro se snalazi na našim centralama, jeftin
Tastatura:	Logitech OEM	cena: 32	jeftina, a kvalitetna tastatura
Miš:	Logitech OEM	cena: 25	odličan miš sa točkićem
Flopi disk:	Teac	cena: 30	na žalost, ovako nešto morate imati u mašini
		Ukupno: oko 2600	

Optimum:

Monitor:	Hansol 501p	cena: 335	odličan 15 inčni monitor
Kućište:	Leadtek	cena: 80	kućište sa dvogodišnjom garancijom i kvalitetnim napajanjem
Ploča:	Soltek75JV	cena: 290	pouzdana i kvalitetna ploča sa dosta niskom cenom
Procesor:	Duron 600	cena: 155	Izuzetno niska cena, odlične perfomanse, sjajan overkloker
Kuler:	Chrome Orb ili Winfast	cena: 30	odlični kuleri, pristupačna cena
Memorija:	64 Mb PC100 memorije	cena: 100	bilo koja "imenovana" će poslužiti IBM, KingMax, Hyundai...
Grafička karta:	MSI GTS2 MX	cena: 290	dobre performanse, niža cena
Hard disk:	Maxtor Dimond Max 20Gb	cena: 240	brz, pouzdan, tih, povoljna cena
Zvučna karta:	CMedia	cena: 25	jeftina,
Zvučnici:	Teac PowerMax 260	cena: 60	niska cena, pristojan zvuk
CD plejer:	Teac 40x	cena: 100	izvrstan CD čitač
Modem:	Lucent 56 Soft modem	cena: 60	dobro se snalazi na našim centralama, jeftin
Tastatura:	Logitech OEM	cena: 32	jeftina, a kvalitetna tastatura
Miš:	Logitech OEM	cena: 25	odličan miš sa točkićem
Flopi disk:	Teac	cena: 30	vidite gore
		Ukupno: oko 1800	

hardware

Saitek ST110

Miloš Stamenković

Pronalaženje bilo kog igračkog kontrolera koji će biti po vašoj meri nije lak zadatak čak i kada želite da potrošite veću sumu dragih nam novčanica. A kada ste još i finansijski tanki, ta potraga se može pretvoriti u nemoguću misiju. Da bi vam pomogli u vašoj eventualnoj potrazi za nekim pristupačnijim joystick-om, na test smo uzeli jedan od najjeftinijih Saitek-ovih modela da vidimo šta ima dobro da ponudi.

U pitanju je standardno dizajniran Saitek-ov joystick, sa svim atributima koje poseduje jedan proizvod ove firme. Palica je ergonomski oblikovana tako da dobro leži u ruci, a na njoj se nalaze četiri tastera. Ti tasteri su dobro raspoređeni (jedan kod kažiprsta, ostala tri ispod palca) a i različitog su oblika tako da ispod prstiju možete osetiti o kome se tasteru radi (da li je šut ili lob i slično), što je veoma pozitivno. Palica se ne može uvrtati oko svoje ose, ali zato ona poseduje nešto drugo. U donjem delu joystick-a se nalazi malo veći "šraf" pomoću koga možete menjati tvrdoću, odnosno otpor koji opruga pruža pri pomeranju palice. Time je omogućeno da prilagodite joystick zahtevima igre, jer je negde bolje da joystick pruža veći otpor a negde manji, tako da ovu mogućnost toplo pozdravljamo. Takođe je pozitivno što palica ima dobro definisan centar, čime se eleminiše nervozno ponašanje potenciometara kad pokušavate da smirite vaš kompjuterski vođeni lik. Na postolju joystick-a se sa njegove leve strane nalazi i jedan throtle potenciometar. On je veoma precizan, hod mu je dosta veliki a i dobro je postavljen tako da je njegovo korišćenje efikasno i korisno. Iako postolje zahvata pristojnu površinu na vašem stolu, zbog visine same palice, ceo joystick je donekle sklon pomeranju i klizanju. Istina da se to ne dešava baš često, ali da postolje poseduje vakuumske nožice ili slično, ta nepoželjna pojava bi se u potpunosti izbegla. Ovako, joystick u nekim slučajevima morate držati sa obe ruke, jer se nekad mašite i tastature, naročito u simulacijama letenja i sličnim igrama. Saitek ST110 se sa računarom povezuje isključivo preko game porta, a drajveri se ne dobijaju u paketu jer nisu ni potrebni. Joystick savršeno radi sa generičkim drajverima (3 axis, 4 button joystick) kojih ima u svim verzijama Windows operativnog sistema.

Pri višednevnom testiranju tj. igranju raznih igara sa ovim joystick-om, Saitek ST110 se dobro pokazao. Fudbalske simulacije, kao i simulacije vožnje i letenja su se na njemu igrale bez problema. Ipak, pored već spomenute mane oko postolja i male nestabilnosti, ovaj joystick zbog svoje visoke palice zna da stvori dobar zamor u ruci posle malo dužeg perioda korišćenja. To ćete naročito osetiti ako joystick držite na stolu standardne visine. Da bi se to izbeglo, najbolje je ceo joystick spustiti malo niže, tj. držati ga u krilu ili nešto slično. Pored navedenih stvari, ovom Saitek-ovom modelu ne možemo pripisati još neku posebnu zamerku, naročito ako u obzir uzmemo cenovni razred u kome se ovaj proizvod nalazi. Zbog toga, Saitek ST110 predstavlja jedno od mogućih rešenja za one kojima je potreban joystick a ne žele (ili ne mogu) da izdvoje neku pozamašnu sumu.

Saitek smo dobili ljubaznošću firme ComputerLand 011/361-0-945

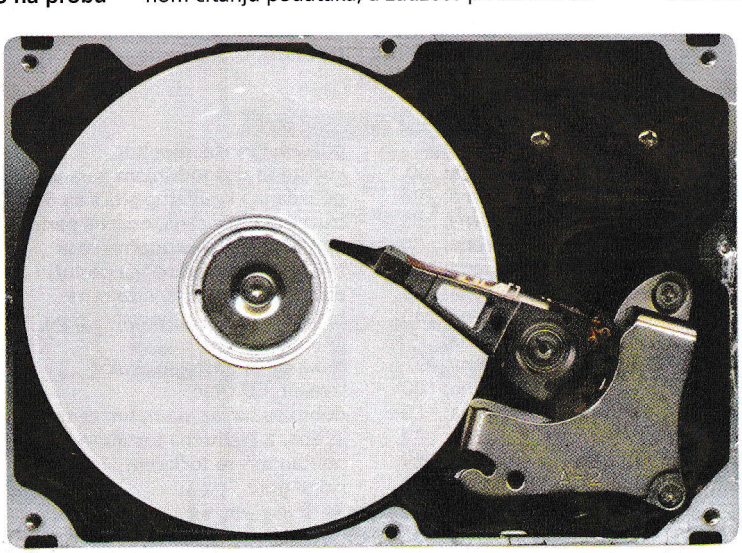
hardware

"Tvrdi diskovi"

Miloš Stamenković

Pošto su Quantum-ovi diskovi počeli da zauzimaju sve veći i veći deo tržišta, a Maxtor nije više želeo da se bori sa tom konkurencijom, ljudi u Maxtor-u su jednostavno rešili da kupe Quantum i završe posao. Posle te kupovine cena hard diskova na svetskom, pa i našem tržištu je dosta skočila jer je Maxtor sada u mogućnosti da sam diktira cenu. Nakon te uzburkanosti na tržištu hard diskova, do nas su stigli novi Maxtor-ovi hard diskovi, a mi smo na probu uzeli modele od 20 i 40 GB.

Oba ova modela pripadaju istoj seriji DiamondMax hard diskova koji podržavaju novi UltraDMA100 standard. Sve tehničke karakteristike važe za oba modela , a jedina razlika između njih je, naravno u kapacitetu, odnosno u broju ploča koje poseduju. Maxtor je na ovim modelima hard diskova upotrebio ploče veličine 20GB, tako da manji testirani model ima samo jednu ploču. Brzina rotacije ovih diskova je standardnih 5.400 obrtaja u minuti a prosečno vreme pristupa iznosi solidnih 9.5ms. Bafer za keširanje podataka je veličine 2MB, a toliki bafer je do sada bio privilegija skupljih hard diskova koji se vrte na 7200 obrtaja u minuti (npr. Quantum LM serija). Kod DiamondMAX serije hard diskova primenjena je Maxtor Silent Store tehnologija, koja je zaslužna za totalno bešuman rad. Na rad bez ikakvog zvuka koji proizvodi hard disk većina nas nije navikla, tako da će neki to možda smatrati za manu. Čuti da li hard disk radi ili ne (jel' to mašina zaglavila !&*/!#%) jeste veoma korisno, ali ipak mi dajemo prvenstvo bešumnom radu. Performanse oba testirana modela su veoma dobre, a razlika između njih su akademske. Transfer koji ostvaruju iznosi u proseku oko 27MB u sekundi pri sekvencionalnom čitanju podataka, a zauzeće procesora od 13 procenata je nešto veće od onoga koje imaju stari Quantum LCT hard diskovi. Pošto su u pitanju modeli koji podržavaju UltraDMA100 transfer, preko odgovarajućeg kontrolera smo probali kako to radi, ali nismo uspeli da izmerimo nekakvu značajniju razliku. U nekim trenucima, mala razlika u brzini rada preko UltraDMA66 i UltraDMA100 kontrolera mogla se na oko primetiti, ali se ona u sintetičkim testovima nije pojavljivala tako da ostaje nedoumica oko pravih vrednosti novog UltraDMA100 standarda.



Oba testirana modela su se dobro pokazala, nudeći bolje performanse od kod nas trenutno veoma popularnih Quantum LCT diskova. Maxtor-ova nova praksa da koristi ploče od 20GB sigurno se ne može okarakterisati kao Low Cost Tehnologie (LCT), pa su ovi Maxtor-ovi diskovi sigurno pouzdaniji od popularnih Quantum LCT modela. Ovim modelima, Maxtor hoće da pokaže kako nam firma Quantum neće mnogo nedostajati, i delimično u tome i uspeva, ali ostaje žal za jeftinim konkurentnim diskovima koje sada većina nas u zdravlju i veselju koristi.

Hard diskove smo dobili ljubaznošću firme PC Centar 011/36-19-242

VELIKI izbor PC, SONY i DreamCast naslova
Prazni mediji: Verbatim, Verbatim 80 min. i NoName

DigiTech
BIRO D.O.O.

Ilije Garašanina 27, Tašmajdan, Beograd, telefon: 011/3239-165,
radno vreme 9-21h, VELEPRODAJA 064/1157 723

www.digitech.co.yu

KOUVEK SME DA VAS POGLEDA U OCI?

Hansol
Quality Monitors

15"

Hansol 510A (1024x768@70Hz)	315.-
Hansol 501P (1024x768@70Hz)	**345.-**
NEC MultiSync V521 (1024x768@87Hz)	409.-

17"

Hansol 710A (1024x768@85Hz)	469.-
Hansol 710P (1280x1024@85Hz)	**525.-**
Hansol 710D (Flat, 1280x1024@85Hz)	655.-
NEC FE700 (Flat, 1024x768@87Hz)	**685.-**
NEC MultiSync E750 (1280x1024@86Hz)	759.-
NEC FE750 (Flat, 1280x1024@85Hz)	799.-

19"

Hansol 910A (1280x1024@75Hz)	699.-
Hansol 900P (1600x1200@75Hz)	785.-
NEC MultiSync V921 (1600x1200@77Hz)	**899.-**
Hansol 920D (Flat, 1600x1200@75Hz)	919.-
NEC FE950 (Flat, 1600x1200@77Hz)	1155.-
NEC FP950 (Flat, 1920x1440@73Hz)	**1585.-**

22"

Hansol 2100A (21", 1800x1200@85Hz)	1655.-
NEC FE1250 (Flat, 1920x1440@73Hz)	2185.-
NEC FP1370 (Flat, 2048x1536@80Hz)	2795.-

NEC
MITSUBISHI

List Computers
prodaja računarske opreme
(011) 306.55.60, 3610.498, 3611.071

VAŠ MONITOR, NARAVNO!